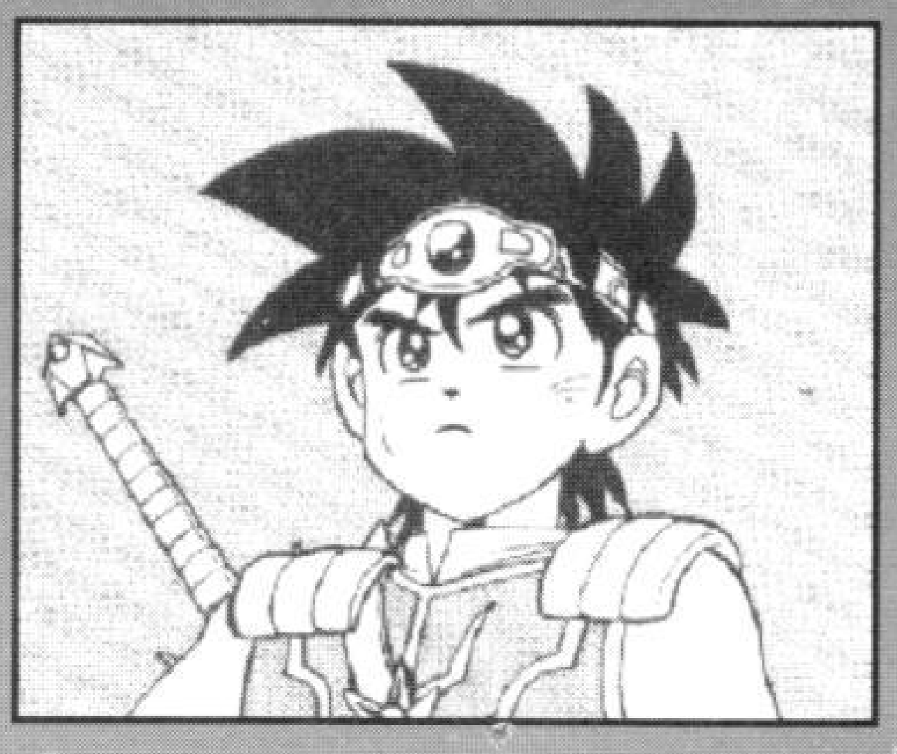


OTAKU
Nº3
FEBRERO 95
350 PTS
OTAKU
LA VIDA OSCURA
GEKIGA
ESTE NUMERO
ARDE!!
DOSSIER
EROTISMO

ÍNDICE
OTAKU Nº3









Dirección y coordinación: **Jacobo Molins** Edición y distribución: **Imágenes cómics** (tu tienda amiga) en c/ Pelayo-18. 46007 VALENCIA. TEL. (96) 3520573. Diseño y maquetación realizada por **Bobby Bourbon**. Colaboran en este número de cualquiera de las más deplorables maneras: **Sergi Oscar Albir i Langa,, Javi Gracia, Miguel Angel Hernández, Jacobo Molins, Pedro Gimeno, Lázaro Muñoz, Marcos Navarro, Jorge Riera, Jesus Soler** y **Gil Enrique Torres. Vicente Cuenca**: sigue trabajando para convertirse en el mejor librero de este rincón de la galaxia. Asesores logísticos: **Rafa Fonteriz** y **Javi Sanchez OTAKU número 3. Febrero del 95**, es una producción de **Librería Imágenes** realizada por el amor a los problemas. Otaku: La prensa maldita, cada día, más y más maldita. OTAKU no comparte, nunca, bueno, o casi nunca, las opiniones expresadas por sus colaboradores y similares. Para cualquier consulta o servicio de prensa, dirigirse a **OTAKU. C/ Pelayo nº18. 46007 VALENCIA**. Todas las ilustraciones y artículos son C de sus autores y respectivas editoriales. OTAKU es una publicación realizada por aficionados al medio sin ningún ánimo o afán de lucro aparente. De nada.

Nos despedimos tiernamente de nuestro querido ex-director, Jorge Riera, que alzó el vuelo para llegar a la cima. Que tus alas no sean de cera, Jorge. Suerte allá donde te encuentres. Como suele suceder en estos casos, te hará falta.

Depósito Legal: V-694-1995

EDITORIAL

EN MANGAS DE CAMISA ...



Despues de dos o tres meses de letargo hemos conseguido por fin material y fuerzas suficientes para lanzar al mercado y poner en vuestras manos el número tres de esta vuestra humilde publicación sobre manga, anime y todo aquello que se le parezca. Como podreis comprobar, este es un número distinto a los anteriores, en el que ha desaparecido gente y ha aparecido otra gente, eso sí, todo para bien, y augurando futuros cambios que esperamos que serán del agrado de todos vosotros, sin perder el tono de crítica por el que se nos conoce a lo largo y ancho del planeta (cría fama y échate a dormir). Este es, pues, un número de transición, así que perdonadnos nuestros posibles errores , pero somos pobres. Empezamos:

VERDE: A los señores de GLENAT, que con sólo dos publicaciones, se han comido en lo que calidad se refiere, a "otras" editoriales, que no paran de mutilar y descoordinar (más que coordinar) las distintas series que publican . Nos referimos al tan esperado "Street Fighter", y al insuperable anime-book de Porco Rosso. Puede que la calidad intrínseca de ambas series no sea del agrado de todos, pero la edición es francamente buena.

AMBAR: A los señores de PLANETA que están mejorando a pasos agigantados en la calidad de las obras que publican y que van a publicar, y que nos han ofrecido una fidelísima y nítida versión de la tan esperada *Orion,* que es, sin duda, una de las más amenas series de Masamune Shirow, no como la insoportable *Black Magic*. Y un precio bastante correcto.¿Por qué no usarán grapas?

ROJO: Rojísimo a los llorones de NORMA, que, por si no tenían bastante con destrozar series como *City Hunter* o *Kimagure Orange Road* (especialmente la primera), han conseguido mutilar una serie de la calidad de *Silent Möbius,* haciendo que resulte un amasijo de viñetas grises, nada más lejos del original. Menos preocupante lo de la sólo apta para pajilleros *Angel*, ya que ahí no había nada que mutilar. Eso sí, en la serie *Juliet*, U-Jin mejora bastante. ¿oído? Y, luego dicen que contribuyen a la difusión del manga en España (más os vale ir aprendiendo Japonés). ¿Cómo has dicho que se llamaba el "coordinador" de las series de Norma, cómo? Hay que Joderse.

Si no me meten en la carcel, nos vemos el próximo número...

JACOBO MOLINS
(Nuevo en esta plaza)



NOTICIAS

Los libros sobre manga que se van a poner de moda. Por un lado, la editorial GLOBAL, después de sorprendernos a todos con un maravilloso libro sobre **Neil Gaiman**, parece que va a meter cabeza en esto del manga, y va a publicar un no menos bueno diccionario de Anime, que buena falta nos hacía. Por otro lado, CAMALEÓN EDICIONES dará de qué hablar, con la publicación de dos novedades. Una es una serie de libros monográficos sobre autores de manga, que tendrá como primer protagonista, cómo no, a **Akira Toriyama**. Otra es el lanzamiento de un manga made-in-Spain, Dragonfall que será ni más ni menos que una parodia de *Dragonball*, cosa habitual en Japón. Por si era poco, parece ser que GLENAT también nos tiene reservada alguna sorpresa.



Las últimas novedades en españa está subiendo el listón de la calidad del manga editado en nuestra lengua. Dejando de un lado cosas como *Angel*, del injustamente afamado **U-Jin**, ya podemos ver en los kioskos cosas tan buenas como *Silent Möbius*, de **Kia Asamiya** la esperada *Orion* de **Masamune Shirow** o la soberbia *Regreso al Mar,* del menos conocido pero no menos bueno **Satoshi Kon**. La nota mala la ponen, como siempre, las patéticas ediciones de ciertos "sectores editoriales". Publicaciones que se promocionan a través de presuntas relaciones con el manga pero que, a la hora de la verdad, se dedican a fusilar material americano y a incluir vetustas historietas de autores de última fila españoles. En este tema todo el mundo parece querer sacar tajada, y se trata de la dignidad con la que el pastel se reparte.

LOS JAPOS SOLO SABEN IMITAR!!



Esta frase, considerada por todos como un tópico, parece ser que tiene algo de cierta, si tenemos en cuenta la índole de alguna serie que esta siendo publicada actualmente en la isla nipona. Nos referimos a la *Patrulla X* (más concretamente *X-men*), cuyos derechos han sido debidamente comprados, y cuyo diseño de personajes sorprendería al más aguerrido. ¿Gambito en Chino? ¡Venga ya! Con *Spiderman* (el hombre araña), tres cuartos de lo mismo. Esta manía de hacer las cosas a su modo comienza ya a pasarse de castaño oscuro. Y si no, juzgad por vosotros mismos lo divertido que puede llegar a ser todo el asunto.



DARK HORSE

Caravan Kidd, de **Johji Manabe** acaba de concluir en su versión inglesa. La obra del autor de *Outlanders*, ha tocado su fin después de casi tres años de aventuras. Mientras tanto, las aventuras de Keiji en *Oh my godess!* llegan al número cinco, a la vez que la serie *Rebel Sword*, del autor de *Venus Wars*, alcanza su ecuador, aunque no llega a ser lo que se esperaba.

ANTARTIC PRESS

Ippongi Bang Canvas Diary, del autor de *Change Commander Goku*. Lo demás que publican es tan malo como el *Ninja High School* (que ya es decir).

VIZ se lleva la palma, ya que cuenta con series como *Urutsei Yatsura* o *Mermaid´s Dream*, la continación de *Mermaid´s Forest* y *Mermaid´s Scar*, a partir de lo que se publicó en la revista ANIMERICA en su debido momento, revista en la que, por cierto, ha empezado a publicarl la serie de *One Pound Gospel*, también de **Rumiko Takahashi** con una monja y un púgil como máximos protagonistas.

Aquellos salidillos que disfruten con el manga erótico y similares, y que dispongan de un CD-ROM para PC, tienen, a su disposición un programa con nada menos que 2000 imágenes de chicas japonesas bastante ligeras de ropa, de las cuales 650 son dibujos. Estos están directamente sacados de las páginas de manga erótico más populares de japón, y todo por sólo 3900 pesetas. El programa en cuestión se llama *Asian Hot Picks*.

Tsukasa Hojo, el archiconocido autor de obras como *Cat´s Eye* y *City Hunter* (editada aquí por NORMA), que es, sin lugar a dudas, uno de los dibujantes Japoneses con mejor calidad gráfica, tras la finalización (al menos parcial) de su penúltima serie *Heart and Soul*, está publicando una nueva en el semanario SHONEN JUMP, que lleva por título *Rash!*, cuyo argumento gira en torno a las carreras y los coches, como su "onomatopéyico" título indica.

Desde hace algunos meses, ya se pueden leer en Japón, las aventuras de *Sailor V* como una serie independiente a cargo de la ya conocida **Naoko Takeuchi**. Sailor V no es otra que la protagonista del videojuego con el que Usagi Tsukino (Bunny en ANTENA 3), solía jugar al principio de la serie *Bishjo Senshi Sailor Moon*, en los recreativos en los que se solía parar de camino a casa, donde conoció a Mauricio del que se enamoró a primera vista. Dicho personaje se inspiraba en Sailor Venus, la última guerrero que hace aparición, al final de la primera parte de la serie, cuyo nombre es Minako Aiko, y que va siempre acompañada por el gato blanco llamado Artemis que es quien la descubrió, al igual que la gata Luna descubriría a Sailor Moon.





SAILOR WOW!!

Ah-ha!!, ¿Creísteis que no podría suceder nunca?, ¿que después de la irrefrenable pasión desmitificadora nipona contra sus propios mitos, erigidos desde la más absoluta pasión, nuestras queridas amigas de Sailor Moon quedarían inmunes?, ¿pensabais que los fans, después de enamorarse hasta de la gata Luna, no tendrían oculto en su fuero más interno el deseo de desnudar y observar con microscopio los rincones más voluptuosos y las curvas más michelíneas de estas muchachas guerreras y enamoradizas?, ¿Cómo dirán aquello de "soy la guerrero que lucha por el amor y la justicia"?. Y para muestra, un botón: Sailor X, caballeretes. O Moon Paradise, para ser más exactos. Tomad nota. Enseñadlo a vuestros amigos. Olvidaos de minucias como el Playboy. En próximos números satisfaremos vuestra oscura curiosidad, vuestro morbo incalculable. Mantened la espera. Y si os preguntan quién os lo dijo, silencio, camaradas Otakus: En estas cosas, tres son multitud.



AL CIERRE

En el momento de cierre de estas páginas, nos llega la noticia de la celebración del Primer Ciclo de Manga y Anime Ciudad de la Coruña. El ciclo, que se iba a celebrar entre la última quincena de Enero y la primera de Febrero, tendría lugar en la sala de proyecciones de la Caixa Galicia. El ciclo, organizado por la asociación Juvenil Cultural Nostromo, en colaboración con el club de cine y vídeo de la Universidad de la Coruña, intenta acercar al público "una corriente japonesa que en referencia a su característico estilo de dibujo y animación está logrando gran número de adeptos en nuestra ciudad y en el resto de España".

Con obras como: Roujin Z, The Order to Stop Construction, The Record of Lodoss War, Bastard, etc, etc...., proyecciones emitidas en diferentes idiomas (Japonés, Castellano, Inglés...) se pretende que el público disfrute de una ocasión que se espera tenga un seguimiento positivo, para en próximas ocasiones continuar con la iniciativa tomada e intentar seguir difundiendo toda clase de obras referentes a este género.

Autores de la categoría de Katsuhiro Otomo, Hayao Miyazaki, Rumiko Takahashi, Akira Toriyama... Todos sus trabajos reunidos en unas Jornadas que esperamos continúen. Adelante, Depor!!, este...

Para cualquier contacto que deseeis tener con ellos, tomad nota:

Jose Miguel Méndez Cabrera. Asociación Juvenil Cultural Nostromo, Apartado de Correos 760, 15080, La Coruña...

DOSSIER EROTISMO



INTRODUCCION

Mentirte sería, amado lector, el ocultar o esconder el verdadero destino y razón de ser del tebeo cochinote y guarrindongo, y en concreto del manga subidillo de tono que en estas líneas nos ocupa.

Dejando a un lado la supuesta calidad artística de estos sanos instrumentos terrenales de lacerante libidinosidad lasciva, hallaremos fácil y lógicamente el único objetivo de tales ardides lujuriosos: excitar. Ya está. Que uno, oye, ha leído el Miss 130 y no ha permanecido incólume, y sabe que existe una tal Kascha que hace películas destinadas a caer en los avernos del infierno, y que los niños no vienen de París. Los traen los reyes magos.

Los febriles mangakas nipones han descubierto la secreta obsesión reprimida de sus compatriotas amarillos: El gusto por las pequeñas púberes ligeras de ropa con lágrimas de pura satisfacción virginal derramándose desde sus ojos llenos de agradecimiento. Y ahora nos llega aquí ese torrente de pequeñas viciosas del sol naciente, para disfrutarlas como latin lovers solitarios. Que aproveche, pues, este intercambio cultural.



TOP SECRET
EROTISMO, DESNUDOS Y DEMAS GUARRADAS

Aviso: este artículo es para mayores de 18 años, es decir, en él se va a llamar a las cosas por su nombre, aún a riesgo a veces de ser desagradable, así que, si pensáis que vuestra sensibilidad puede ser herida, no lo leáis.

Que si el manga/anime es muy violento, que si tiene muy poca calidad... Al fin y al cabo, a eso ya estamos acostumbrados; sin embargo, un nuevo rezo corre por las bocas de todos esos listos que tan bien saben qué es bueno para nosotros: que es demasiado pornográfico.

¿Habéis ido al cine últimamente?, pues decidme, ¿qué película no acaba con un polvo entre los protagonistas?. ¿Habéis leído algún libro últimamente?, pues decidme, ¿qué libro no tiene al menos una escena de cama?. ¿Habéis visto la tele últimamente?, pues decidme, ¿qué programa no tiene a unas despampanantes azafatas ligeritas de ropa?. O sea, que el sexo es algo totalmente implantado en nuestra sociedad.

Sin embargo, ¡¡Blas mío!!, en esos dibujitos animados que ven nuestros inocentes niñitos, ¡qué sacrilegio!. ¿Pero qué pasa?, ¿es que pensáis que un crío/a, por pequeño que sea, no sabe lo que son un culo o unas tetas?; pero claro, en los dibujos animados a una chica no se le pueden ver las braguitas, a un chico notársele una erección ni, en definitiva, existir ninguna escena "picante", es preferible que los niños/as se vayan al cine a ver "Rambo" o "Instinto básico", que eso no sólo es mucho más educativo y recomendable, sino que



además es americano (porque, por supuesto, ni en "Rambo" hay violencia ni en "Instinto básico" sexo).

Pero bueno, voy a dejar esa rama que por ahí sólo conseguiré cabrearme, así que pasaré a otra, como es una de las más atacadas, ésa que comenta que en las películas/series de demonios sale demasiado sexo gratuito, y lo haré con dos ejemplos: Urotsukidoji y 3X3 Ojos. En la primera, se dice que hay demasiadas violaciones y demasiadas chicas desnudas sin venir a cuento. Ahora bien, vosotros, a un demonio... ¿cómo lo invocaríais, rezando un padre nuestro u ofreciéndole a una vírgen?, (en esta peli me podría extender mucho más, pues casi todos los desnudos y folleteos tienen su explicación, pero no es cuestión); mientras que en la segunda, la gente se queja de que en las escenas del sacrificio Mei Xing esté casi desnuda, dicen que no hay ninguna razón para ello. Bueno, no puedo demostrarlo, pero creo que encontrar un órgano, víscera o similar dentro del cuerpo no es fácil, así que si además hay por ahí jirones de ropa confundiéndose con los susodichos órganos, pues...



Es más, casi me atrevería a afirmar que lo irreal son otras cosas, como los besitos que aparecen en las series, esos famosos besos entre los protagonistas que suelen marcar el final de la misma, (Bueno, me he centrado en los besitos porque es un tema, por así decirlo, real, pero también hay cosas como, por ejemplo, que a las Sailor Moon se les vean tan súmamente poco las bragas con esas microminifalditas que llevan, es totalmente ilógico).

Además, desde cierto punto de vista, algunas cosas casi serían provechosas, sobre todo para las chicas, ya que así irían descubriendo ciertas cosas del mundo que ojalá no existieran, como son, por ejemplo, los violadores de La diana risueña o los cerdos sin escrúpulos a los que sólo les interesa llevarse a la cama a la chica sin importarles para nada sus sentimientos.

Daré mi reflexión final, que es en realidad muy sencilla: nadie nos obliga a comprar cosas como Urotsukidoji, así que, si tú eres de los que piensa que no está bien que salga excesivo sexo, no te las compres, pero deja que los que piensan que eso no es nada del otro mundo puedan disfrutarlas (¿me habéis oído, representantes de las asociaciones de padres, psicólogos y pediatras?.

Y ya está, tan sólo disculparme por si en algún momento he sido excesivamente soez, pero es que he pensado que ya estaba bien de tratar el tema con algodoncitos. Si pensáis que estoy equivocado en algún punto o, simplemente, queréis discutir sobre ello, estoy abierto (momento para hacer el chiste fácil) a sugerencias.

Lázaro "Minami" Muñoz



RESEÑAS EROTISMO

MISS 130

Editorial La Cúpula, Colección X.
Autor : Chiyoji
Temática: Desde erótico-festiva hasta porno convencional.

Lo cierto es que después de ver Miss 130, esta segunda parte no nos sorprende ni lo más mínimo. Era lógico que el señor **Chiyoji**, estandarte o, mejor dicho, pendón y emblema del Gekiga (con mayúsculas, claro), utilizase semejantes planteamientos que tanto éxito cosecharon. Y, sin embargo, se mueve. El dibujo está a la mejor altura, demostrando además de un conocimiento exhaustivo del cuerpo humano, una facilidad inusitada para convertir lo increíble en (solamente) imposible. Un control perfecto de la anatomía más privada es requisito indispensable en este tipo de obras. Sin embargo, no está exento de inenarrables animaladas que se me antojan francamente difíciles de imaginar. Porque, querido lector, el autor de *Miss 130* no es **Tatsumi** ni de lejos, y sus historias se reducen a poco más que meras anécdotas divertidas que sirven de pretexto para que la protagonista muestre sus habilidades y encantos. Pero eso, te ríes y si eres un fan del género, gozas. Más de lo mismo, igual de entretenido y manteniendo niveles de calidad que permiten a su autor ser una pieza clave en la narrativa gráfica erótica japonesa.

Sergi Òscar Albir i Langa



JAPAN ANIME FANZINE



En la avalancha de fanzines dedicados al animé y al manga sólo algunos se salvan, este es el caso del Japan anime fanzine, dedicado al erotismo en el manga.
Por ahora existen dos números, el primero de reducido tamaño y escasa calidad técnica y compuesto de: una introducción al erotismo en el manga (divertidilla) , el erotismo de Shirow (sobra), los videojuegos (una gilipollada), y Crying Freeman (vale), finalizando con un conjunto de opiniones sobre la censura acerca del sexo y la violencia (lo mejor). Las fotos están bien, excepto las originalmente en color, en las que no se distingue nada.
En su segundo número, el tamaño de la revista crece a formato folio, se pasa a ofrecer más imágenes que textos, a diferencia del anterior, los artículos tratan sobre el erotismo en Japón, el erotismo en Bastard, 5 amenas páginas de Miss 130 (aunque el chiquito no sepa redactar), club de fans de Rumiko Takahashi, selección de fotocopias de Dragon Ball X " made in Spain" (pena, penita, que no sepan que Dragon Ball X es un cómic realizado por el equipo de Toriyama para su despedida de soltero), videojuegos eróticos (otra vez), y para finalizar un artículo de Rêver, el cómic de nuestro gran dibujante Javier Sánchez, y que ya podéis encontrar en formato comic book de la mano de Glenat bajo el título de "Sueños".
En resumen, un buen fanzine al que otorgo el tercer puesto en el ranking, que lleva a la cabeza "Neko", y en segundo lugar, la maravilla que tienes en las manos.

Marcos "Guille" Navarro



RESEÑAS EROTISMO

VANITY ANGEL

No es el primero, pero sí uno de los pocos mangas eróticos que se han editado en E.E.U.U , en concreto uno de los primeros (sino el pionero) fue "Bondage Fairies" (de la misma editorial).
Vanity Angel no sólo es una manga erótico sino que incluye cierto aspecto fantástico, toques del típico triángulo amoroso y por supuesto sexo en cantidades industriales, (curiosamente, sin la típica y engorrosa censura, que prohibe mostrar tanto los genitales, como su vello).
Básicamente, "el argumento" es el siguiente: Melon es una chica muy poco corriente, que esta perdidamente enamorada de Mr. Yajima, el cual no le corresponde, pero a pesar de ello, Melon es capaz de notar su proximidad, incluso a 400m de distancia, y a medida que se aproxima, Melon comienza una excitación poco corriente que culmina con terremotos, rayos cósmicos y animaladas por el estilo; el problema de que Mr. Yajima no la satisfaga, ya que pasa bastante de ella, lo soluciona con Non, su mejor amiga, en escenas de lesbianismo explícito (con pelos y señales).
El aspecto técnico queda cubierto al más puro estilo manga, que encierra bajo unas caras de clara inociencia, ojos grandes y nariz escasa consiguiendo una sensualidad explosiva. Una recomendación: sólo para conformistas del género. (A falta de pan de pueblo, buenas son tostadas americanas).



MR. ARASHI'S FREAK SHOW

Sukehiro Maruo
(Edita Blast Books)
En el amplísimo mundo del manga existen algunas obras que, saliéndose de las pautas a las que se nos tiene acostumbrados, consiguen impresionarnos gratamente y, de alguna forma, realzar un cómic, que cada vez se hunde más en la mediocridad y en el aburrimiento pese a que muchos de nosotros nos intentemos convencer de todo lo contrario. "Mr. Arashi's Amazing Freak Show" es una de estas obras.
Con este cómic, Sukehiro Maruo consigue crear una historia única, que rompe todas las líneas que los autores nipones suelen seguir. El autor plasma un mundo grotesco en el que lo poético y lo inocente, se alternan con lo macabro, lo violento y lo sórdido. Todo está salpicado de un terror duro, que no duda en enseñarnos su cara más desagradable, y que consigue impactar fuertemente en el lector.
A medida que se avanza en la lectura, un ambiente onírico y surrealista va destilándose a través de las páginas de la obra, que transcurre con una acción casi cinematográfica, con un grafismo nervioso, ágil y efectivo, las escenas son impactantes y extrañas, con un dibujo simple y directo pero que sabe transmitir las escenas en toda su crudeza.
Desde luego, "Mr. Arashi's ..." no es un manga para cualquiera, es atípico y extraño, complejo de analizar, o te encanta o lo detestas. Y por si fuera poco, es difícil de leer. La raíz de esta "incomprensión", por decirlo de alguna manera, es, y cabría recalcarlo otra vez, lo atípico de esta obra (y por extensión de todos los trabajos de Maruo). Aquí no vamos a poder ver espectaculares dibujos que ilustran grandiosas y épicas aventuras por una causa justa. Maruo no persigue estos fines, nos introduce en un mundo de pesadilla, de una manera simple y efectiva, pero con curiosos elementos, como rebuscados enfoques, surrealistas escenas y una cuidada distribución de viñetas.
Las escenas perversas merecen ser tomadas en cuenta: encontramos el más puro "gore" mezclado con un envolvente y angustioso terror mucho más sútil. De todas formas Maruo no tiene reparos en enseñarnos ese terror en cualquiera de sus vertientes, y en toda su plenitud.
En cuanto al tema del erotismo, prima lo estrámbotico y pervertido, no busca la excitación sino el contar algo.
Si sois amantes de las emociones fuertes, no dejéis pasar este álbum, que aunque ya antiguo, merece la pena tomarlo en cuenta todavía, os hará descubrir, repito, un nuevo tipo de manga, más allá de la ultraviolencia, y sin embargo mucho más salvaje...

Miguel Angel Hernández

DOSSIER

RESEÑAS EROTISMO



SUEÑOS

Dibujo: Fco. Javier Sánchez. Diálogos: Rafa Sousa.
Paradójico, ya se dice en la editorial el formato y los autores para que después reciba la calificación de manga. Sin embargo, si nos atenemos a las características del invento, se puede englobar sin demasiadas pegas como un cómic en plena línea japonesa. Eso, a priori, no dice nada a favor (ni en contra) del valor de la obra, y deberemos entrar en matizaciones más concretas. Decía **John Byrne** (un dibujante americano) en una entrevista hace algunos años, que no es bueno copiar el estilo de otros autores, porque a medio plazo sólo imita uno los fallos y no las virtudes. Quizás exagerase, pero en *Sueños* ocurre en ocasiones más que contadas. **Javi Sánchez** exhibe un aceptable dominio de la forma humana y un avezado sentido de la caricaturización, pero abusa de este último, extralimitando a veces la sorpresa hasta el punto de ridiculizar en exceso el ambiente onírico-erótico que había creado. Sin embargo, no es él el peor parado. Ya en muchas ocasiones hemos criticado la poca destreza de los guionistas nipones para implementar diálogos de una mínima coherencia. Eso, añadido a las traducciones, en muchas ocasiones cogidas por los pelos, suele regalarnos obras apenas legibles. Ésto suele exigir el concurso de los errores de dos o incluso más personas. Sin embargo, Rafa Sousa consigue, él solito, que parezca auténticamente japonés mal traducido lo que se lee en los bocadillos.



Pero no se dejen engañar, Sueños es imprescindible para todo Otaku que se precie de serlo. Es el primer manga erótico creado y editado en España, y eso ya le hace ganarse, tanto por la buena fe de autores y editores como por su originalidad, un puesto en nuestra estantería. Esperemos que no decaiga.

Sergi Albir

ANGEL

Angel comenzó a publicarse en el Shonen Jump, pero las protestas de los padres motivaron que se retirara de la venta... aunque después consiguió volver a la luz.
La historia comienza con la llegada de una nueva alumna a un instituto, (¿el Angel?) muy conflictiva. Desde su llegada se encontrará y protegerá a un estudiante un tanto débil obsesionado por el sexo. A partir de esta trama se dá paso a una sucesión de situaciones con la sóla intención de acostarse con una chica. El sexo, y también la violencia conforman el argumento de esta historia, sexo y violencia que ya pueden considerarse fuertes sin extremarse demasiado. Con toda la polémica que había suscitado, Angel está en el límite en sus contenidos; pornográficos, con unas dosis justas para no ser excesivas.
Es una historia sólo de sexo pero guarda una estructura coherente y se puede leer por encima de las escenas fuertes, aunque tampoco mucho, y eso puede que sea algo descolocador entre esto y la posición masturbatoria.
Una historia de este tipo hay que reconocerle que posee una trama con sentido, reunida en varios relatos cortos e independientes que poco a poco van cohesionando la historia. Su dibujo, principal argumento de este género, es magnífico, pues esa es la mejor faceta de U-Jin, con diferencia sobre otros con unos acabados perfectos, artesanales, y unos rostros y figuras bellísimos, perfectamentes formados. Una curiosidad la supone el parecido de la protagonista con Madoka Ayukawa -la del anime- , tal vez el (??) autor japonés quisiera aprovechar la popularidad del personaje más adecuado para sus fines...



Gil E. Torres

BIO BOOSTER ARMOR GUYVER



Sho y Tetsuro son dos estudiantes normales y corrientes que un día deciden tomar un atajo para ir a casa, pasando por al lado de un lago. De repente ven una explosión y un objeto extraño cae del cielo. Ese objeto es nada menos que una de las unidades Guyver que la empresa Kronos, que funciona bajo la tapadera de una compañía farmacéutica, a perdido a causa de la fuga de uno de sus conejillos de indias.

Sin vacilar un instante, Sho toma en sus manos al extraño objeto, y sin darse cuenta activa una especie de interruptor. Una especie de organismo, aparentemente vivo, y al más puro estilo de aquel problemático traje de *Spiderman*, se despliega y captura en su interior al pobre Sho, para la sorpresa de ambos (y menuda sorpresa). El resultado es una especie de traje de carnaval diseñado por **Ray Harryhausen**, que como no tenía otra cosa que hacer, decide zambullirse en el lago. Tetsuro se queda completamente anonadado, pero aún más cuando detrás de el aparece un batallón de hombres vestiendo unas indumentarias poco corrientes, al mando del cual está una especie de monstruo antromomórfico cachas que parece haber escapado del rodaje de *"La guerra de las galaxias"*, cuyo nombre es Gregore.

Este monstruo no siempre ha sido así, sino que se trata de un Zoanoid (una especie de arma biológica que necesita como base un ser humano). Gregore captura a tetsuro, pero, de repente, sale del lago Sho con su armadura (o por lo menos la armadura), que se encarga de machacar el craneo de Gregore sin aparentes dificultades.

El batallón viendo las circunstacias, se va por el mismo sitio que por donde vino. La armadura habla, y, aparentemente, desde dentro de ella, Sho le pregunta a Tetsuro si es él el responsable de la muerte del bicho, que se descompone rápidamente. Sho se desespera al ver en que se ha convertido, pero, afortunadamente para el, la armadura se separa de el y se sumerje en el lago.

Este es el punto de arranque de la serie *Bio-booster Armor Guyver*, la obra más popular de **Yoshiki Takaya**, en la que se introducen una serie de objetos y de personajes dignos de mención:

La unidad Guyver no es otra cosa que la armadura Guyver en una especie de estado de hibernación, y no ha sido creada por Kronos, sino que esta misma compañía la encontró en una antigua base alienígena, establecida en la tierra hace millones de años. Originalmente habían tres, pero Sho (Guyver I) destruye la unidad Guyver II, (que controla el inspecor Risker, uno de los altos cargos de Kronos), quedando entonces sólo él y la unidad Guyver III, controlada por... (no os lo voy a contar todo).

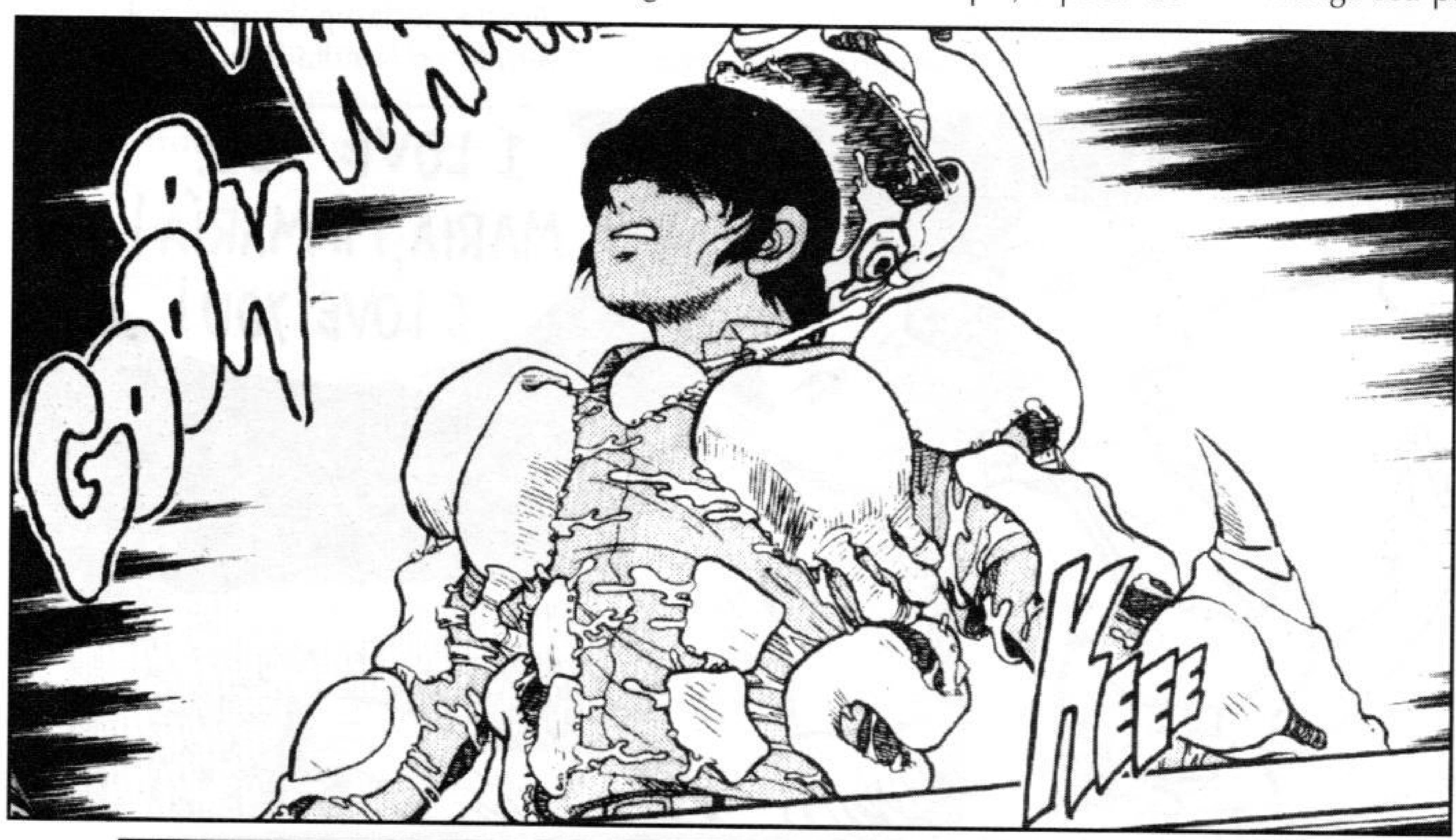
La armadura Guyver: cuando la unidad guyver es activada, aparece la unidad Guyver, que aparentemente se apodera del cuerpo de quien tiene más cerca, creando tan rara simbiosis a un poderoso guerrero. La arma-

dura tiene unos sensores en la cabeza, que le permiten detectar objetos al otro lado de la pared. Por otro lado, las protuberancias que la armadura tiene el los antebrazos son una especie de espadas cuya longitud se puede controlas a voluntad, y que pueden atravesar casi todo tipo de material. Si la armadura se abre el pecho aparecen unos proyectores orgánicos de rayos super destructores, que inebitablemente nos recuerdan a los tan conocidos rayos fotoatómicos de *Mazinger Z*. En el cinturón hay una esfera que controla la gravedad, y, concentrándose en ella, Sho es capaz de volar. No obstante, y sin lugar a dudas, la parte más importante de la armadura es el medallón de control que lleva en la frente, ya que sirve de unión entre los impulsos mentales del usuario de la armadura y ésta, y sin él la armadura se descontrolaría, devorando al usuario (como le ocurre al inspector Risker).



Los Zoanoids son unas criaturas que han sido creadas como armas vivientes por la empresa Kronos. Son experimentos realizados con seres humanos como base. La mayoría de los Zoanoids muere irremediablemente durante el proceso de creación, pero los que sobreviven adquieren la habilidad de transformarse en unos horrible montruos con increibles poderes. Gregore es uno de estos Zoanoids, de hecho es el más fuerte, hasta que uno de ellos fue derrotado por Guyver con asombrosa facilidad. Otros "modelos" son Vamore y Ramothis, que, en esencia son lo mismo salvo con algunas variaciones (la más considerable es la apariencia). No obstante, todos ellos sun superados por una nueva rama de Zoanoids, los Hyper-Zoanoids, que combinan las habilidades más importantes de cada modelo de Zoanoid pero con más poder.

La serie crece de una excesiva originalidad en lo que se refiere al hilo argumentativo "a grosso modo", pero el autor consigue darle cierto interés reservándonos sorpresas a priori impensables, que no son más que el producto de una imaginación curtida a base de series como *Tiger Seven* y, la mismísima y más conocida por estos lares, *Ultraman*. En el aspecto gráfico cabe destacar que, a pesar de las limitaciones de **Takaya** para realizar representaciones faciales (dibujar caretos, vamos), el dibujo es correcto, y más aún adecuado, y acompaña debidamente a un guión bastante fluido, haciendo que el manga sea bastante agradable de leer (es decir, algo así como lo opuesto a **Masamune Shirow**). Buena la edición de VIZ (a ver aquí que hacen) y buena la noticia para los amantes de la serie B (me recuerda a películas de la HAMMER FILMS tales como *Qué sucedió entonces?*) de que este manga sea publicado en españa. Por último, comentar que hubo una película (además de la adaptación del manga al anime), cuyo guión estaba basado en el manga de **Takaya**, y que en España fue distribuida bajo el nombre de *Mutronics*, así que ya podeis empezar a buscar, hasta que los de MANGAVIDEO o quien sea lancen aquí la serie animada.



JACOBO MOLINS

GEKIGA

LA VIDA OSCURA

Acostumbrados a la diversión y la fantasía del manga publicado actualmente en España, queda esta imagen comercial y entretenida del mismo. Pero no por ello es la única. La historieta japonesa se basa en hablar de sus personajes, y, en ocasiones, va más allá de la apariencia e intenta profundizar, mostrando el drama de la vida y al hombre tal cual con su forma más verdadera. Este es el género del gekiga.

ALGO DE HISTORIA...

En Japón, el cómic es un elemento completamente aceptado por las masas, del tal modo que lo han asumido para sí como un detalle más de su vida diaria. Su consumo constante y en grandes cantidades, precisa de un estilo estándar, abierto al máximo de público posible y no muy comprometido, para satisfacer el gusto de todos y tener muchas ventas. Curiosamente, esa gran demanda posibilita y crea la aparición de nuevas tendencias que siempre tienen un pequeño o gran grupo de fieles seguidores que probablemente lo mantendrán.

Esta dicotomía se presentaba ya en los primeros años del nacimiento y consolidación del manga actual. Durante la década de los 50 se consolidó la irrupción definitiva de Osamu Tezuka en el mundo del tebeo nipón, estableciendo un estilo propio y definitorio que gustaban y captaban al aficionado. Así, un gran número de iniciales lectores pedían más y más cosas de Tezuka, o de quien le imitara, conjurándose así el inicio del gran mercado editorial que hay actualmente.

Pero al mismo tiempo se desarrollaban nuevas vertientes del fenómeno. Las obras de Tezuka y demás autores en su estilo se reunían en revistas mensuales de muchas páginas, como el Manga Shonen. Y por otro lado aparecieron los kashibon-ya, o librerías de alquiler de manga. Por un económico precio se acordaba el préstamo de los cómics durante un número de días determinados.

Este negocio motivó que hubiera muchos autores que escribieran sus obras sólo para estas librerías de alquiler, en formato de libro o revistas mensuales de tapa dura. Cada vez más, la edad de los lectores de las kashibon-ya iba aumentando. Ahora no eran niños la mayoría de sus clientes, sino estudiantes de high school e incluso jóvenes trabajadores de las fábricas.

Entonces, un grupo de autores, como Yoshihiro Tatsumi, Maasaki Sato y Takuo Saito surgieron en contraposición del estilo infantil y disneyano de Osamu Tezuka, y, desechando este estilo, decidieron abrir una nueva puerta en sus tebeos, en la que el entretenimiento y la fantasía ya no eran la razón principal de ser.

ALGO DIFERENTE...

Se trataban de historias fuertes, reales, como el dibujo de trazo simple y directo de la época que se ha convertido en la nota diferenciadora del





género. El Gekiga, o drama pintado, es una llamada a la reflexión, siempre amarga, sobre la vida. Por ella desfila el mundo normal de cada día, con sus tragedias y sus miserias; la soledad, el egoísmo, la cobardía y la fustración, son sensaciones y estados siempre presentes, e imperantes en el Gekiga. Contra lo que en un primer momento se podría pensar no consiste en una mera consecución de historias tristes, en la que se critica la sociedad, ni de denunciar abiertamente nada. La intención de este género es reflejar al hombre de una forma pura y simple, en su entorno habitual, en su vida cotidiana. Y lo hace por su faceta negativa, la de los traumas y el dolor. Con ello simplemente se saca, o se sacó a relucir el mundo oscuro y decadente que está latente en el día a día de la sociedad japonesa, la otra cara de la moneda del hiperdesarrollo económico, de aquellos que se han quedado fuera del sistema. Es un retrato de la cotidianidad, y por lo tanto, del hombre que la fundó y en que se basa, sus debilidades y estado de ánimo.

LAS OBRAS

Nombres como los ya citados Tatsumi, Saito o Sato, o también el de Tsuge, crearon y contribuyeron a dar cuerpo al Gekiga, un término ideado por el artista Yoshihiro Tatsumi para diferenciar éste del cómic manga. Sus autores mantuvieron en mayor o menor medida las mismas técnicas cinematográficas que en el manga, así como también las tramas tipo novela, muy apreciadas en ese momento, dándole una apariencia gráfica mucho más seria, dios mediante temas orientados al público adulto. Desde mediados de la década de los cincuenta hasta ya los setenta con el triunfo de los semanarios, y la casi total desaparición de las librerías de alquiler, se sucedieron los títulos, que después fueron renovados y continuados por sus autores en la publicaciones periódicas de las editoriales.

GEKIGA EN ESPAÑA.

En España no hay muchas obras de este estilo, como es de suponer, aunque se presenta la peculiaridad de que fueron las historias de Gekiga aquí editadas el primer manga que apareció en en nuestro país. Se trata de unos cuantos relatos cortos de Tatsumi, publicados por la revista "El Víbora" y reunidos posteriormente en 1984 en un álbum recopilatorio con el nombre de "Qué triste el la vida". El que fueran recopilados en 1984 hace pensar que fueron apareciendo más o menos episódicamente, con alguna regularidad en el "Vibora" (por mucho que les pese a algunos detractores del tebeo japonés, acérrimos seguidores de este viperino magazine) dejando un lógico márgen de al menos dos años, con lo que deja bastante claro su carácter de estreno oriental en España, que por cierto fue reeditado a principios del presente año por Ediciones la Cúpula. Pero con todo, es lo único que de este género hay publicado en este oasis.

¡QUE TRISTE ES LA VIDA!

En esta obra aparece Tatsumi en su más crudo y personal estilo.

Se trata de un conjunto de historietas autoconclusivas sin ninguna relación aparente entre sí. Cada una de ellas narra la vida de sus protagonistas. Con esto Tatsumi trata de reflejar una muestra de cómo el hombre, sus sentimientos y pasiones más bajas. Habla de un tipo gris y desconocido porque a través de él quiere mostrar la sociedad japonesa tal cual és, desde su lado más usual y oscuro, el de la normalidad pobre y vulgar. Es la cara escondida del desarrollo del Japón, el desperdicio físico y moral de la gran máquina de consumo que es el país nipón. Por eso frecuentemente se centra en los componentes marginales del estado, como los parados, las prostitutas, o aquellos que viven de trabajos anormales como los de un "hombre-anuncio".

Así en "Todo un hombre" demuestra la fustración de un jubilado cuando le va llegando el momento de morir, en "El Telescopio", se da caso en donde un hombre a causa de un





accidente ya no puede volver a trabajar, también podemos ver el anulamiento de la mujer casada en la sociedad japonesa en "Mujer de paso", lo oscura y gris que puede ser la vida de un don nadie entre la multitud, en " ¡Qué bonito es el progreso!", o la degeneración en que el hombre puede caer durante una situación de caos, en " Bye, Bye".

Cada historia es un mundo diferente, una porción de vida de un personaje que ha de enfrentarse a un entorno gélido y despiadado y a su propia inmadurez. Todas la situaciones son críticas, extremas, pues el mundo en que se mueven no da concesiones.

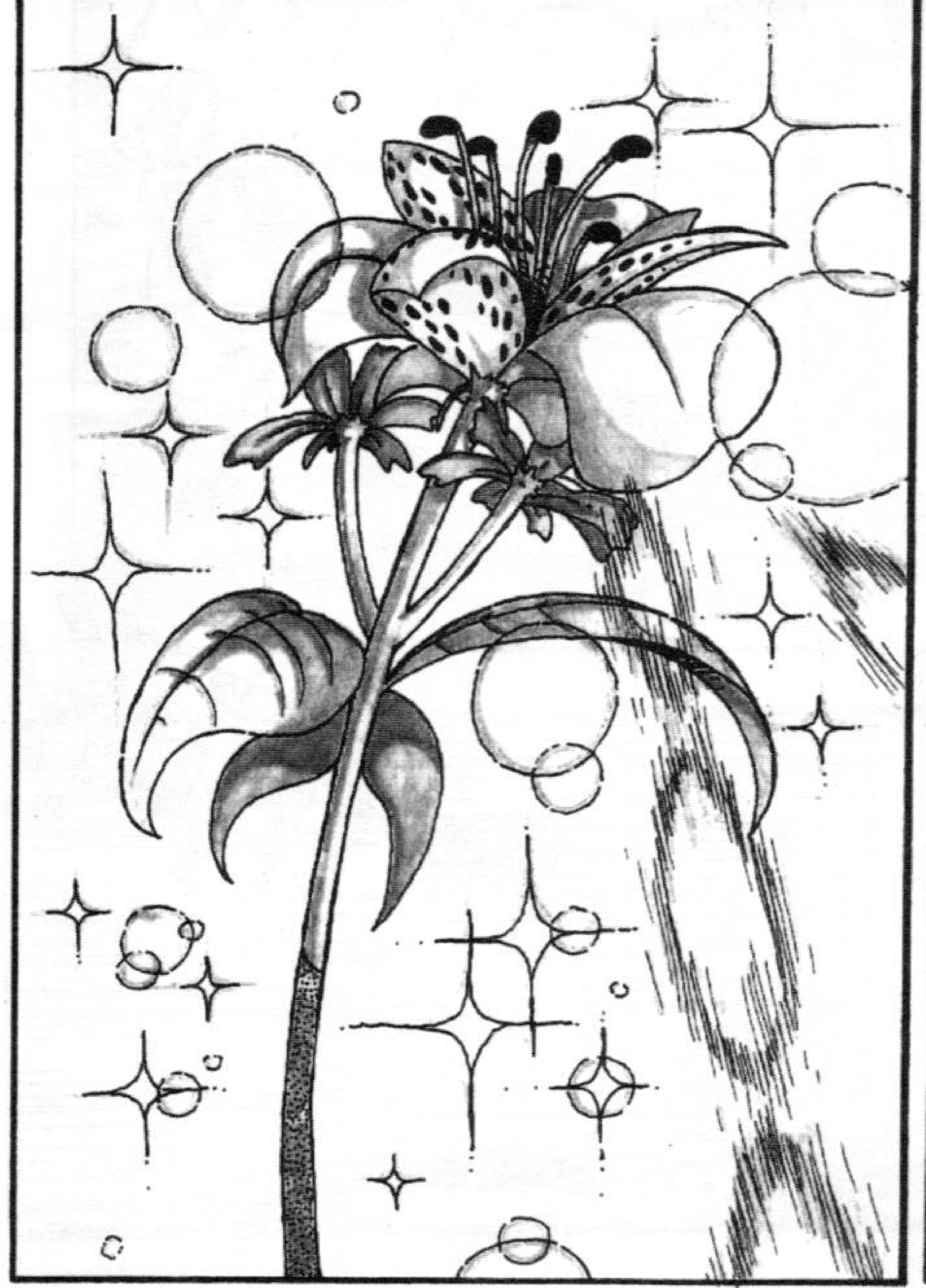
El dibujo de Tatsumi no es precioso, ni siquiera bonito, pero sí funcional. Con su sencillez establece perfectamente a esos hombres y mujeres tan reales. Se caracteriza por emplear líneas muy gruesas, el uso contrastado del blanco, el gris y el negro, y la economía de fondos. Siempre da la impresión de que el mundo sea sobrio y oscuro. Con todos estos elementos, Tatsumi logra crear la atmósfera que precisan sus historias.

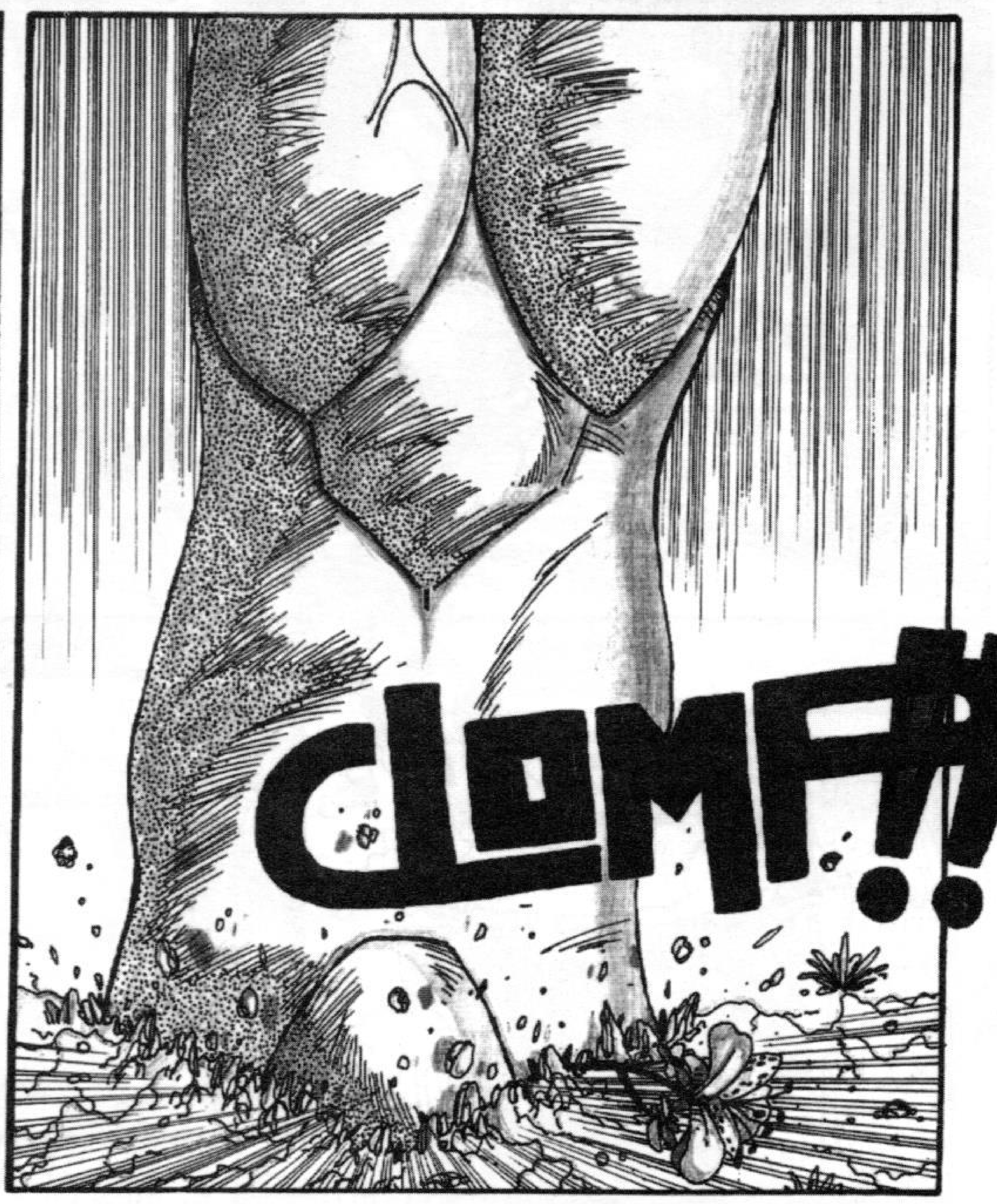


Sus personajes son seres débiles, marcados por su historia personal. Sus vivencias y defectos marcan las tragedias que les toca cargar. En las viñetas de Tatsumi se destaca claramente un tipo de personaje: las mujeres. Estas llevan la iniciativa contínuamente y siempre están por delante de la situación. Dueñas de sí mismas, superan claramente a sus compañeros masculinos, para los cuales son su motivo de existencia, y quienes directa o indirectamente determinan sus acciones.

Aparte de este tomo, también existen varias historias más de Gekiga en Español, también en la revista "El Víbora" e igualmemte de Yoshihiro Tatsumi, y a su vez "El caminante" de Taniguchi, el cual merece un repaso algo más profundo, aunque nuestro célebre compañero Alvaro Pons, ya hiciera eco de su presencia en el número 1 de esta magnífica publicación. Estos autores, que se caracterizan por su soberbio ordenamiento de la historieta y estilo, son una buena muestra del interesante género narrativo que es el Gekiga, y del talento creador de los propios artistas

Gil Enrique Torres




CLOMP!!


VAMOS, CAMINA MALDITA BESTIA !!!
TSHAK!
CLOMF!!
TNUK!
HM?



!
KURAMA! ¡TODOS A LAS ARMAS!
SWOSH!
¡UN DISPARO PERFECTO, RAGASH!
HE!
¿AH, SI? ¡PUES A VER QUE TE PARECE ÉSTE!
ZAK! ZAK!


THUNK!
THUNK!
AAAAH!
¡HAY QUE RECONOCER QUE LO MÍO CON ESE TIPO HA SIDO TODO UN FLECHAZO!
UN BUEN CHISTE FUREYA...
SLASH!
SPLOOSH!

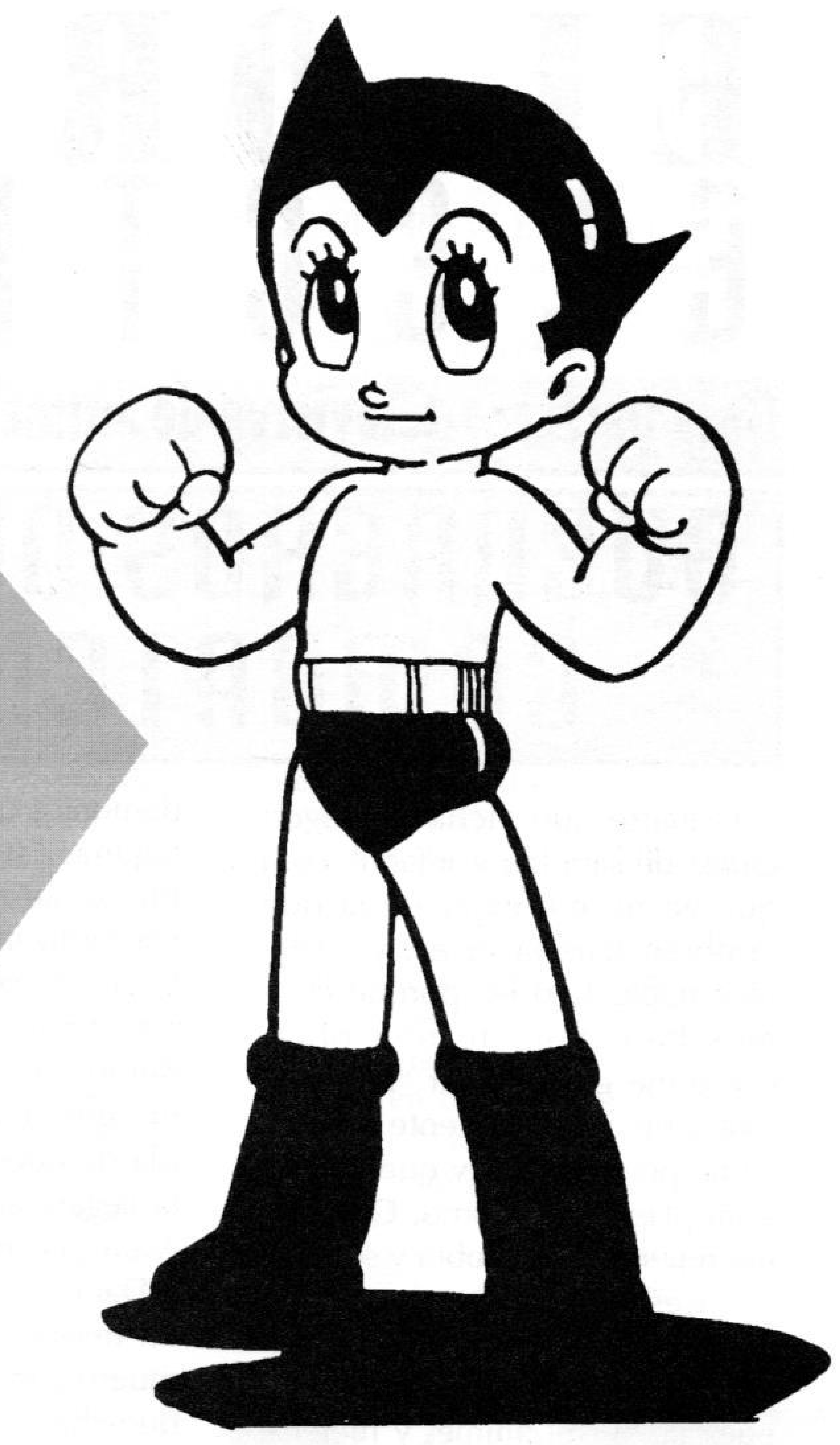

...AUNQUE UN POCO OBVIO ¿NO CREES?
¿QUIEN TE CREES QUE ERES PARA METERTE CON MIS CHISTES?
BONK
BONK
BONK
LA PRÓXIMA VEZ ME CALLARÉ, LO JURO.
HAY TRES HOMBRES QUE NO LLEVAN EL UNIFORME DE LOS SOLDADOS NEGROS, ASÍ QUE DEBEN SER MERCENARIOS COMO NOSOTROS CONTRATADOS POR EL PRÍNCIPE HONDHRU.
¿QUE...?
...¡TIENEN ACORRALADO A ZEN!
HE HE HE...
...UE?
SLASH!


¡YA ES SUYO!
SLASH!
NO LES HAS DEJADO TIEMPO NI PARA REACCIONAR.
SNACK
EN UNA BATALLA SIEMPRE SE HA DE SER MÁS RÁPIDO QUE EL ENEMIGO.
¿ES QUE SÓLO SABES MATAR HOMBRES QUE UTILIZAN SU ESPADA COMO UN PLUMERO?
¡EH TU!
THMF!
?
¿ALGUIEN ME PUEDE DECIR QUÉ ÉS UN PLUMERO?


¡EXACTO! ¡POR ESO AHORA VOY A MATARTE A TÍ!
Y TU SUPONGO QUE NO ESTÁS AHÍ PARA MIRAR EL COMBATE
PUES NO, HAS ACERTADO
COMO VES, TODOS LOS SOLDADOS NEGROS HAN MUERTO. ASÍ QUE SÓLO QUEDÁIS VOSOTROS.
SKLANG!
¡AUNQUE VOY A INTENTAR REMEDIAR ESO!
SWOSH!
¿Y PARA MÍ NO HAY NINGUNO?
DANG!
VEO QUE NO LLEVAS ESE HACHA SÓLO PARA CORTAR LEÑA.
DANG! DANG! DANG! DANG! DANG! DANG! DANG! DANG! DANG!
PARECE QUE ERES BUENO CON ESAS ESPADAS.
SÓLO PARECE.
ES MEJOR NO HACER CASO DE LAS APARIENCIAS.
LO SIENTO, PERO EL COMBATE VA A ACABAR AHORA MISMO.


¡VAMOS!
¡ADELANTE!
¡AAAH!
AAAH!
Y AQUÍ LECTORES, SE ACABA UN PEQUEÑO CAPÍTULO EN NUESTRAS AVENTURAS.
PERO HAY MUCHÍSIMAS MÁS, PORQUE, ¿DÓNDE HABÉIS VISTO UN MANGA CON SÓLO OCHO PÁGINAS?

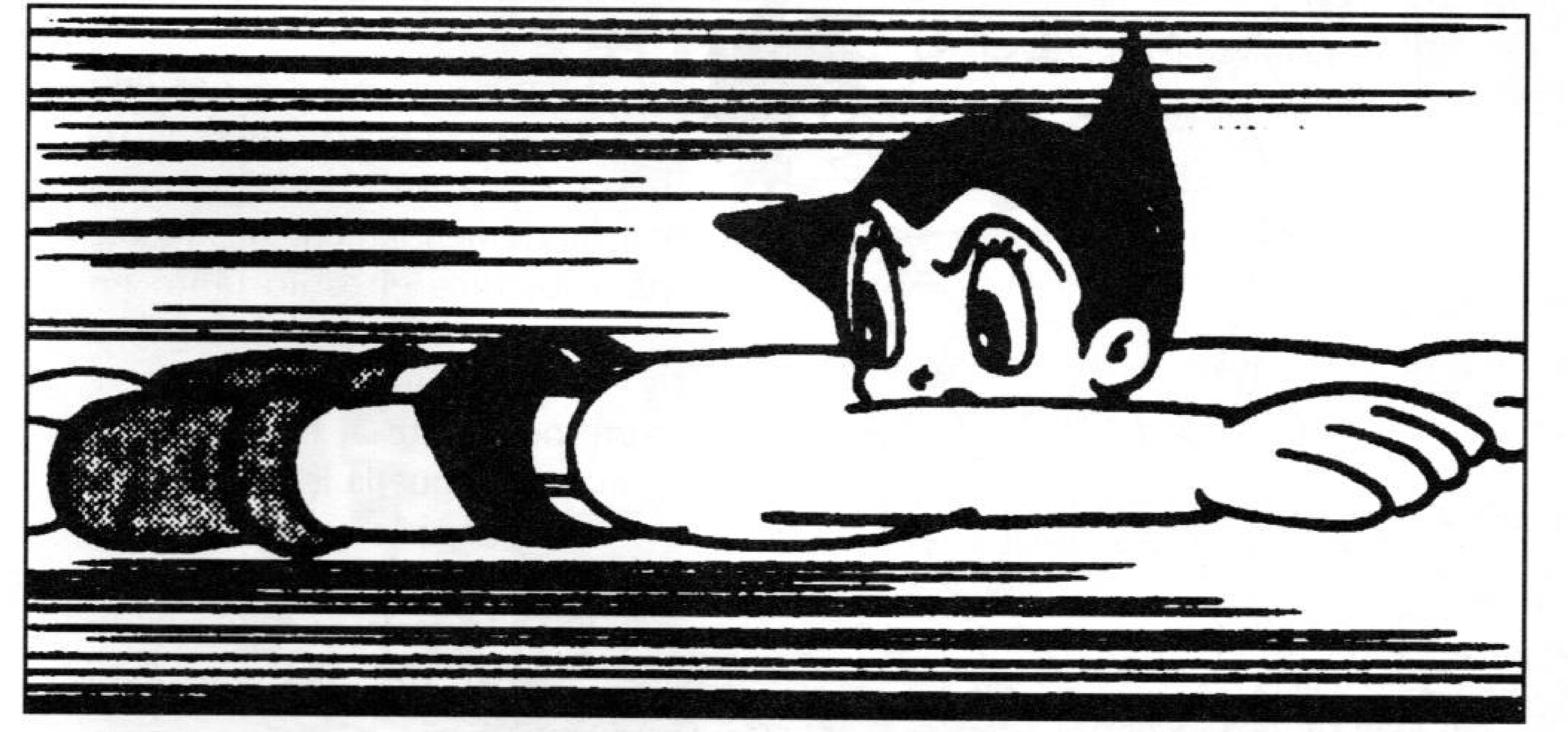
Queridos Otakus, el manga y el animé no se llevan en la sangre. No dependen de tu raza, tu sexo, ni de tu edad, ni de tus creencias... Ni siquiera tiene nada que ver que estés muerto: permaneces. Al menos, así sucede con el Maestro de maestros, con el alma de la vorágine, con aquel que rompió barreras para que la narrativa gráfica japonesa sea lo que es hoy. Osamu Tezuka dejó un legado, y sus herederos han edificado un museo que a él le hubiese gustado ver.



LA CASA DEL DIOS DE LOS COMICS

Osamu Tezuka se educó durante casi veinte años cerca de Osaka, en Takarazuka. La pequeña ciudad, minúscula para el tamaño habitual de las urbes japonesas albergó al genio cuando su talento despertaba, y ahora aloja al OSAMU TEZUKA MANGA MUSEUM. Pero lo cierto es que este lugar es más que un simple museo... Este monumento a **Tezuka** está concebido más como un lugar para entender al genial autor que como una mera exposición de sus obras y enseres personales. La entrada frontal imita al famoso Teatro Chino de Hollywood, y en la acera se pueden hallar las huellas de...¡ famosos personajes de **Tezuka**! El edificio consta de dos pisos y de una torreta ligeramente más alta coronada por una cúpula de cristal. En la planta baja hay una exhibición permanente de material del creador de Astroboy que nos muestra como empezó a dibujar y como se convirtió en un gran coleccionista de insectos. También en este piso hay un documental de ochenta minutos sobre la infancia de **Tezuka** en la zona de Takarazuka, que se proyecta en una pantalla de *High Vision*. En la segunda planta hay una exposición cíclica de portadas y páginas originales de manga. Debido a que nuestro desaparecido genio realizó más de 150,000 páginas, se tardará una buena temporada en exponerlas todas. También encontramos una biblioteca interactiva con una tremenda base de datos, pasatiempos, etc... Quizás lo más sorprendente de todo en esta construcción sea el sótano, en el cual encontramos una habitación donde los visitantes pueden hacer sus propias animaciones, y donde se encuentra un robot del Artista a tamaño real que ocasionalmente se gira hacia los presentes y les saluda.

El museo de **Osamu Tezuka** está abierto todos los días, salvo los miércoles, de 9:30 a 17:00 durante todo el año, salvo los días del 21 al 31 de Diciembre. La entrada cuesta 500 yens para los adultos y 300 para los niños.



Sergi Òscar Albir

EL ORACULO ELECTRONICO

Guía patatero-televisiva de anime y adyacentes.

GUERREROS DE BUEN CORAZON COMBATEN SIN TREGUA

Hay gente que tacha a *Dragon Quest* de simplón e infantil, cosa que yo no me explico, ya que también *Ranma* lo es, y nadie dice nada. Esto es, porque estamos hablando de una obra, como me gusta llamar "interior". Esta serie aparentemente no dice nada, por lo que hay que llevarla a un plano mas íntimo. Con esto me refiero a ver la obra y sus personajes desde otro punto de vista, leer el manga más despacio, o dedicar unos minutos después de ver el anime, y meterse mas en los personajes, incluso retocar mentalmente toda l serie, y puede que así consigas algo superior a la obra original, y que se rían de mi si quieren, pero yo disfruto mas que otros con este manga.

Yendo al grano, distinguimos en esta serie varios temas primarios (lealtad, valentía, amistad...) y un tema fundamental, que es el del poder de los sentimientos humanos (puaghh).

A grandes rasgos el argumento carece de personalidad, por lo que es mas respetable el desarrollo de la historia, pero a lo que íbamos: Dai es un chico abandonado en una barca, y que llega a una isla poblada por demonios que no poseen malicia alguna. Estos simpáticos monstruitos, adoptan al joven muchacho, y lo instruyen en el arte de la guerra como pueden. Con el advenimiento de Baan, rey de los demonios, surge la revuelta de malignos en todo el globo, y a la isla de nuestro amigo protagonista llegará el maestro de combate Avan que en pocos días educará a Dai en la destreza de como ser un héroe. El legendario maestro muere a manos de Hadler, mano derecha de Baan, y Dai a partir de este momento se embarcará en la cruzada de salvar el mundo, acabando con los líderes de los ejércitos del gran Demonio. En el viaje se unirán a Dai otros luchadores como Pop el mago, la princesa Liona, Mam, Jiunkel o Crocodín (ambos jefes del ejército infernal). También en el trayecto Dai descubrirá su pasado de semi-dios, y el porqué de sus extraños poderes, así como el enigma del dragón de su frente.



El dibujo de esta obra es uno de los mas simples vistos hasta ahora en el manga, pero resulta tremendamente agradable para los ojos el estilo tanto en manga, como en anime. La narrativa es sencilla y correspondiente al manga infantil, por lo que la lectura resulta rápida y fácil, y en cuanto al desarrollo de la serie es equivalente al del manga. Esta



cuenta con la animación típica, y con unas excelentes músicas de fondo, de tono bajo y de tema fantástico, correspondiendo al tono épico de la serie.

Aunque consten como autores de *Dragon Quest* los señores **Sanjo** e **Inada**, ésta no es una obra original, está basada en un videojuego de Nintendo con el mismo nombre del manga, y cuyo diseño de personajes corrió a cargo de un joven **A. Toriyama**. Curioso origen para una serie que, si nos ponemos a mirar con detalle, recuerda en algunos momentos, en aspectos de diseño (sobre todo en su protagonista) a cierto muchacho con cola que vuela sobre una nube semi-sólida...

El anime, secundando a otros como *Ranma 1/2*, tuvo corta vida, emitieron una parte de la historia, la dejaron abierta por si alguna vez quisieran explotarla mas, y cerraron la carpeta, contrariamente a su homólogo blanquinegro, que todavía se sigue publicando en las páginas del semanario SHONEN JUMP, y que cuenta con un número de páginas equiparable a *Dragon Ball*.

Algo que dejó asombrados a los otakus poco informados en España, fue el cambio de nombre del protagonista en la serie; ¿por qué *Fly* y no Dai?, ¿qué tiene que ver el prota de esta serie con una mosca, o con el verbo volar?, y ¿por qué *"Las aventuras de Fly"*? ¿tan extraño resulta *Dragon Quest?*, si por lo menos la hubiesen llamado "el enigma del dragón"... Sería ya hora de que alguien entendiese que los nombre japoneses no nos dan miedo. Y por otra parte está el manga de Planeta: ¿por qué leches siguen cambiando el nombre tanto a Dai como a la serie?, ¿y qué pasa con los traductores de japonés, es que no saben que Jiunkeru se contrae en Jiunkel?. ¿Los contratan acaso en algún mercado de esclavos del oriente lejano?

En resumen, los fans de esta serie, no la dejéis, y los que no le hayáis pegado una mirada nunca, hacedlo, que vale sinceramente la pena para pasar un rato entretenido y dadle un poco a la cabeza, que para algo está.

Marcos "Chalado" Navarro



CITY HUNTER

UNA MAGNUM, VARIAS CHICAS GUAPAS, MUCHA DIVERSION...

... Y MUSICA!

Tranquilos, tranquilos, esto no es un artículo sobre la serie, sino sobre su música

Hace muy poco que los españoles tenemos la suerte de poder disponer fácilmente de un gran número de bandas sonoras originales, por lo que antes, dado el alto precio al que se obtenían y el follón y dificultad que entrañaba la aventura de conseguir una, la gente (yo incluído) sólo se metía en semejantes berenjenales para poder pillar alguna de su serie favorita o de las más famosas, arriesgándose (a la fuerza dado su total desconocimiento sobre el tema) a que no fuese de las mejores. Eso aún puede pasar hoy día ya que, si bien tenemos muchas donde elegir, no sabemos cuáles son más o menos agraciadas, y por ello estoy yo aquí, para intentar transmitiros mis humildes conocimientos en la materia y que así, a la hora de comprar un compact, éste sea uno de los mejores.

Y uno de éstos últimos es, sin duda alguna, la B.S.O. de **City Hunter**, una joya que, cuando por fin tuve en mis manos, no hizo más que deleitarme con sus finos y bien elaborados sonidos.

Pero claro, eso lo sé yo, pero no vosotros, así que voy a intentar, a lo largo de este artículo, que a vosotros también os lo parezca.



El *Compact Disc* de la B.S.O. de **City Hunter**, además de tener una carátula horrible, dura aproximadamente 45 minutos y cuenta con 10 cortes o canciones, que son:

CITY HUNTER

Para empezar, una sorpresa, como es que esta canción, emblemática de la serie, no responde ni de lejos a lo que la gente (o por lo menos yo) se espera. Es una melodía un tanto repetitiva, aunque agradable, y cuya letra pone una mujer de potente voz.

En conjunto *City Hunter* es curiosa pero no por ello mala, te acostumbras rápidamente a ella y resulta bastante simpática.

COOL CITY

De nuevo algo inesperado, en este caso esta canción, que se puede escuchar en algún que otro capítulo, y que resulta del todo estrambótica e inusual, con muchísimos sonidos estilo "funk".

Se puede oir sin problemas una vez te has acostumbrado, pero eso cuesta mucho.

Mr. PRIVATE EYE

¡¡Por fin!!, algo que responde a mis expectativas, una balada bien compuesta y con una dulce cantante animando los suaves ritmos de esta muy agradable canción, haciéndolo además en inglés, con lo que hace más fácil (o al menos más asequible) su traducción.

Buena, agradable y muy relajante.

MIDNIGHT LIGHTNING

¡¡Ah, una de las que estaba esperando!!. Recordad: el primer capítulo en el que aparece **Kaori**; ella está (además de en ropa interior) atrapada por el malo en una estación de metro; **Ryo** aparece pero sin ninguna opción de rescate hasta que, de pronto, aparece el metro; entonces, una fabulosa música de acción comienza...

Y, efectivamente, esa maravillosa melodía que incita a un acto heróico es *Midnight Lightning*, de todas todas uno de los mejores cortes que hay en el compact.

BLUE AIR MESSAGE

Primera canción cantada por un hombre y, la verdad, no se luce (no el cantante, que el pobre hombre hace lo que puede, sino la canción en sí), ya que *Blue Air Message* resulta un tanto lenta de más, y al final llega a aburrirte un poco y

a hacerte desear la siguiente (que además te prepara una realmente grata sorpresa).
Tu único consuelo es que, si sabes inglés, puedes entretenerte intentando traducirla, pues se canta en ese idioma.

GET WILD

Receloso después de semejante plasta, te dispones a escuchar esta nueva canción cuando, de repente... ¡¡no, no puede ser!!, pero... ese sonido solitario de órgano... esa subida *in crescendo* de la percusión... ¡¡¡¡SÍ!!!!, ¡es la genérica del final! (saltos y más saltos).
Estoy seguro de que ésta canción en concreto sí que la recordáis, es ésa que empezaba a sonar al final de cada capítulo y que, cuando iba a ponerse buena de verdad, era traperamente cortada para poner la (ejem, bueno, la verdad es que tampoco estaba tan mal) versión *telecinqueña*; con la única diferencia de que, en ésta, cuando esperas oir ese corte chapucero éste no sólo no tiene lugar sino que además lo que oyes no es otra cosa que el grandioso resto de esta fabulosa maravilla.
Cantada por un hombre en japonés (salvo el estribillo), *Get Wild* es una obra maestra de esas que en cuanto terminan pones otra vez.
Y ahora paso de esto que quiero oirla de nuevo.

THE BALLAD OF SILVER BULLET

Después de haber escuchado *Get Wild* varias veces, te lanzas todo valiente a por la siguiente que, como su mismo nombre indica, es una ¿balada?, a mí no me lo parece, pero bueno.
Es una melodía lenta, con muchos sonidos goteantes y espaciales y que resulta bastante agradable de oir.

WHAT´S GOING ON

Tú sí que te preguntas qué es lo que está pasando cuando comienza esta canción, que así de pronto resulta bastante estridente, pero que rápidamente se calma un poco para que una mujer empiece a cantar en japonés salvo, de nuevo, el estribillo.
No es que sea una maravilla, pero se puede escuchar sin demasiados problemas.

BLOOD ON THE MOON

Una canción un poco al estilo de las ambientales de los locales mafiosos de las películas de cine negro, con pianos, trompetas y contrabajos, pero con toques de intrusión nocturna que te hacen ver que ésta es una melodía para acompañar las no muy legales actividades noctámbulas de nuestro queridísimo Ryo Saeba. Bonita y bastante llevadera.

GIVE ME YOUR LOVE TONIGHT

Última canción del compact, y la verdad es que tú te esperas algo más de un último corte (de hecho, yo precisamente esperaba que la última fuese Get Wild, ya que era además la genérica del final), pero no, es otra baladilla de las que se pueden oir a lo largo y ancho de la serie que, si bien no es todo lo que tú deseabas, sí que es al menos relajante y, cantada por una mujer en inglés, de fácil audición.

Y hasta aquí la B.S.O. de City Hunter, un compact realmente fabuloso que, si bien no es el mejor que ronda por ahí de series de anime (a mi modesto entender), sí que está entre los mejores. Sin embargo, y al igual que ocurre con muchas otras bandas sonoras de series, no está completo, es decir, no están todas, ya que por ejemplo he echado mucho a faltar Foot Steps, otra canción con bastante ritmo cantada en inglés por una mujer y que también denota incursiones ilegales de nuestro protagonista; pero eso en parte es lógico, ya que un compact con todas las canciones de la serie sería muy largo, por lo que a los productores les sale más rentable económicamente dividirlo en más de uno, con lo que sus ganancias lógicamente aumentan (es una verdadera pena que sea siempre el vil metal el que lo mueve todo, pero qué se le va a hacer...).
¿Qué?, ¿he conseguido que os pique la curiosidad y que deseéis escuchar el compact?, espero que sí, o cuando menos que el artículo no os haya aburrido en exceso, ya que es probable que en el próximo número vuelva a la carga con otra increíble banda sonora que comentar.
Hasta entonces, un melódico saludo.

Lázaro "Minami" Muñoz

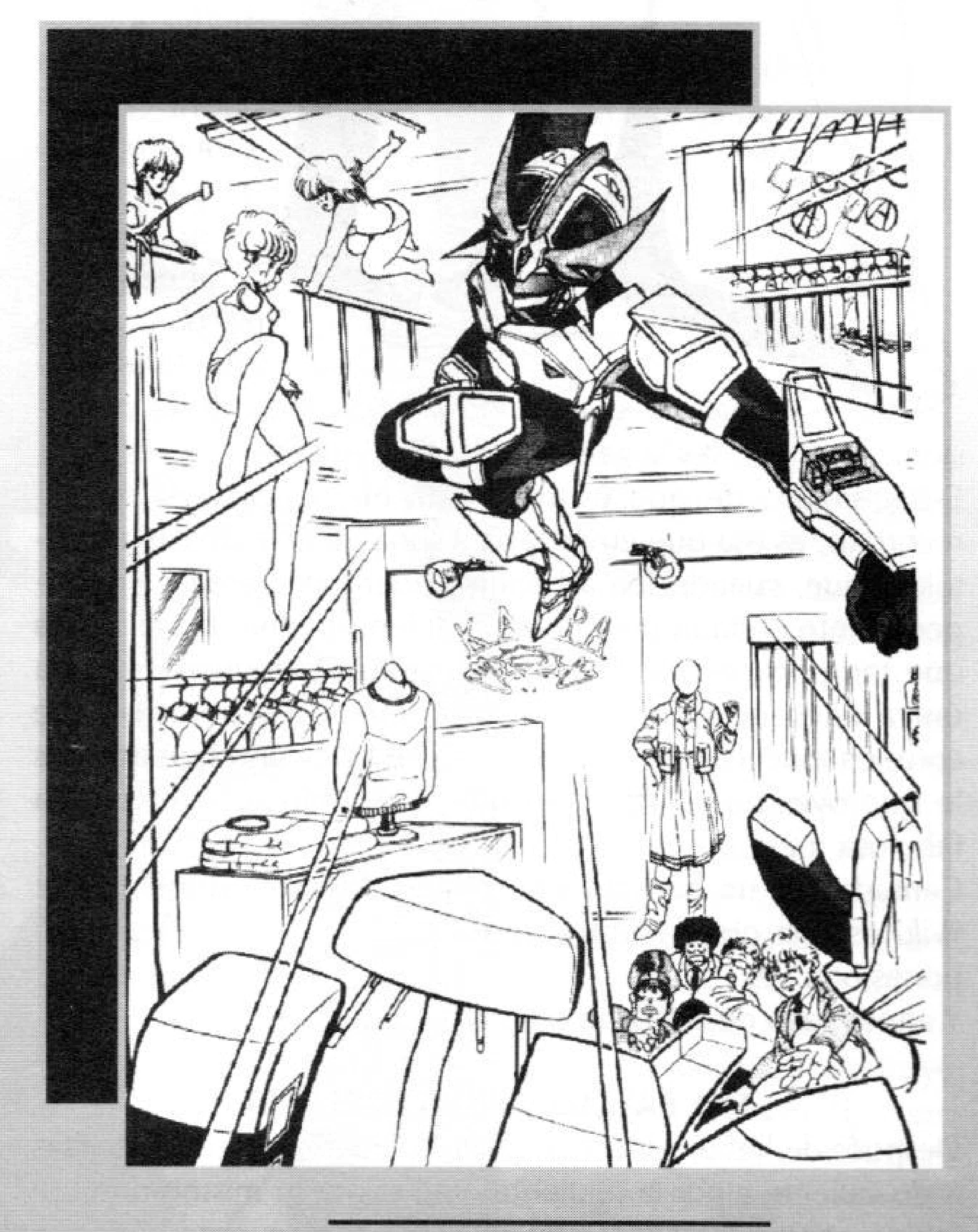


KATSURA DESCONOCIDO

Sólo para vuestros ojos, uno de los primeros mangas realizados por Masakazu Katsura, autor conocido por vosotros gracias a su obra Video Girl AI, publicada por estos lares por Norma Editorial. Se trata de Wingman, una curiosa obra con nada menos que 4 protagonistas femeninos.

Regla de oro del manga: Pon a una adolescente ligera de ropa en tu vida. Esta regla es obligatoria y, para qué vamos a negarlo, no termina de desagradarnos.





Como podeis ver, no sólo hay aglomeraciones en el Corte Inglés; nuestras heroinas se ven sorprendidas en unos grandes almacenes donde se disponían a comprar el último modelo de Wonder Bra



Mira al pajarito... Aquí vemos la foto del D.N.I. de nuestra heroína particular. Es guapa, ¿eh?

No, no es que nuestras heroínas tengan las tendencias sexuales desequilibradas. Son un hombre y una mujer haciendo gorrinadas



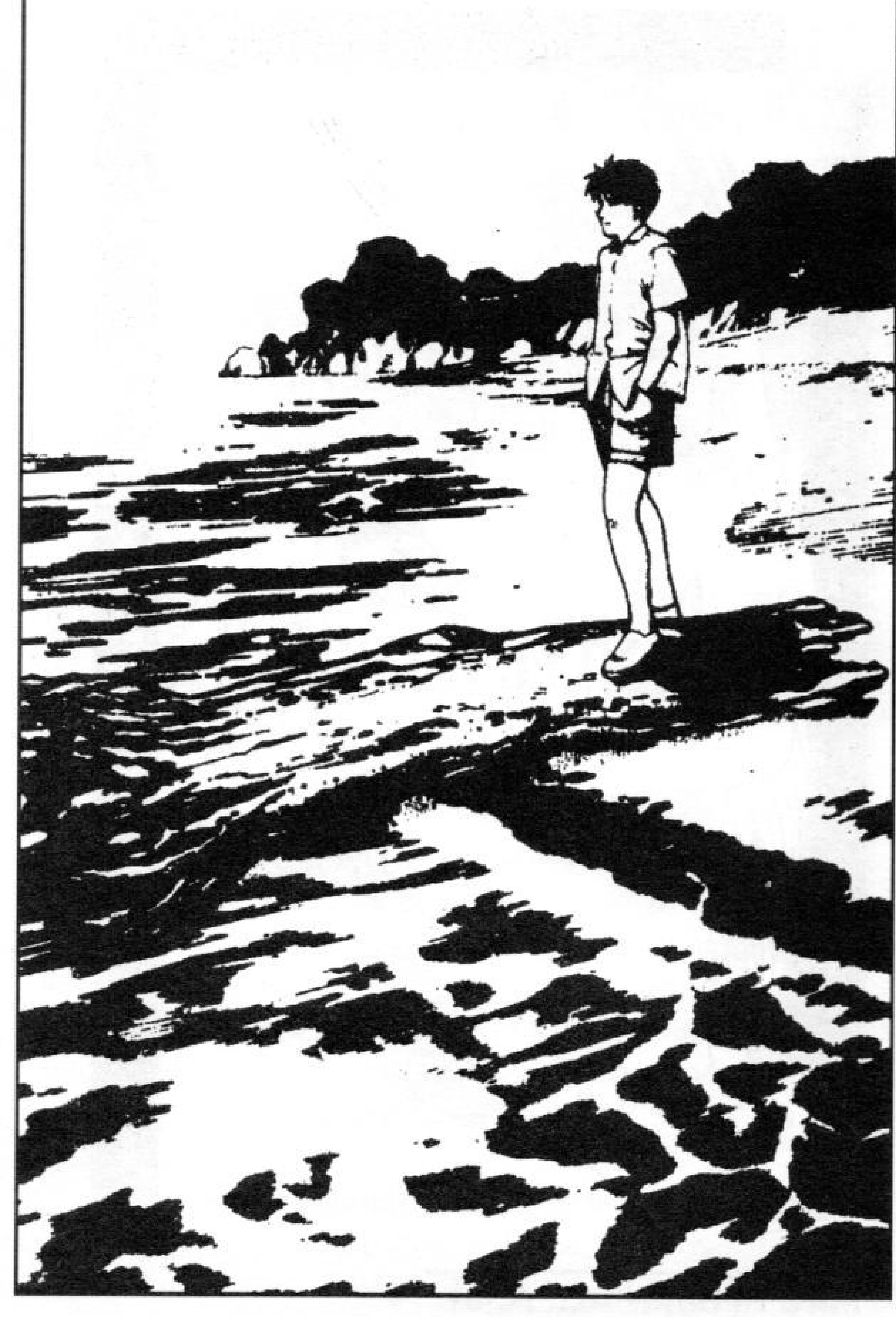
La lucha en las rebajas es mortal. Ved, si no, cómo se pelean ambas mujeres. Cat Fight!!





REGRESO AL MAR

DENUNCIA POETICA



Hace tiempo que echaba de menos un manga con la calidad de la historia que SATOSHI KON nos presenta. Con un dibujo claro y esmerado y un guión con una solidez y una coherencia impecables, nos coge de la mano para llevarnos de visita al Japón costero: el de los pescadores, el de los templos, el de las leyendas; el Japón apegado a sus tradiciones, tipificado aquí con maestría; y la otra cara de la moneda: el Japón del escepticismo, de los intereses creados y del afán de lucro.

Esta obra constituye una denuncia a un hecho que empieza a pesar sobre la conciencia de los japoneses: el progresivo desarraigo de las tradiciones que está sufriendo el país del sol naciente. Y lo hace contando una historia entrañable, que deja un sabor de boca dulce aunque ligeramente amargo, que ni siquiera PORCO ROSSO había conseguido.

No está exenta de elementos fantásticos, pero a diferencia de la mayoría de mangas, éstos están al servicio de la historia, y no son su objetivo ni un añadido grotesco. Constituyen una leyenda que representa el respeto a las tradiciones, el culto ancestral, para contrastarlos brillantemente con la creciente urbanización costera y la desaparición de los paisajes naturales.

KON tiene una gracia especial para acertar con el grado de credibilidad de los personajes. Los que aparecen en la obra podían perfectamente haber sido reales. No exagera más de lo justo su dramatismo,



elemento que colabora a que pueda decir de la obra que tiene una calidad incluso literaria, desconocida para mí hasta ahora en los mangas. Y me ha llenado de satisfacción, porque de la oferta actual ya empezaban a cansarme los argumentos recurrentes, exentos casi por completo de originalidad, y este libro ha venido a llenar el vacío que me envolvía a ese respecto.



La calidad del dibujo no sorprenderá a quien haya leído WORLD APARTMENT HORROR. Pero los rasgos sí se distinguen de aquél: dando una prueba más de su maestría, KON suaviza las formas entregando el alma de su dibujo a su propia historia. Trazo simple allá donde no hace falta más, y detallado en donde lo requiere. Da gusto el realismo del agua que dibuja, y lo agradables y místicos que resultan sus paisajes boscosos.

El argumento se desarrolla con fluidez, sin llegar a aburrir. Si en algún momento parece decaer el interés, siempre ocurre algo que lo aviva de nuevo. Respecto al final, aunque peca un poco de previsible, no deja de incluir elementos originales que le dan un toque especial, incluso personal del autor. El guión es muy consistente: yo mismo no aprecié que originariamente fue una historia por entregas hasta que lo leí en una nota que sigue al cómic, que da paso a las portadas de los librillos tal como se publicaron por primera vez. Y no hay incoherencias notables, sino que está concienzudamente hilvanado de principio a fin.

La edición española, de la mano de PLANETA-DeAGOSTINI, deja algo que desear, como suele ocurrir. Aparte de la traducción, de calidad mediocre, tiene algunos errores gramaticales. A ese respecto todavía sigo esperando la aparición de alguna obra exenta de fallos.

Y es que no aprenden... Creen que se dice DETENEROS en vez de DETENEOS (hablando en imperativo, se entiende). Eso sí, he de alabarles la inusual ausencia de faltas de ortografía, salvo que se me haya pasado alguna. He visto una sola, y está en la contraportada: "un sólo libro" (resulta curioso que dentro de la historia escribieron "un solo..." correctamente, como se puede ver en la página 105). Y me parece una vergüenza que una obra divulgativa, aun destinada a entretener, tenga errores como esos. Pero con eso y con todo, y en la creencia de que los señores de PLANETA-DeAGOSTINI serán más cuidadosos de aquí en adelante, perdonamos sus faltas en favor del resto de la obra, que bien lo merece.

REGRESO AL MAR (título original: KAIKISEN) es la primera obra íntegramente escrita por SATOSHI KON que se publica en nuestro país, y merced a ella dicho autor entra aquí por la puerta grande. Si tiene el éxito que se merece, su calidad de dibujo, argumento, guión y dramatismo pueden crear escuela.

Pedro GIMENO



RESEÑAS

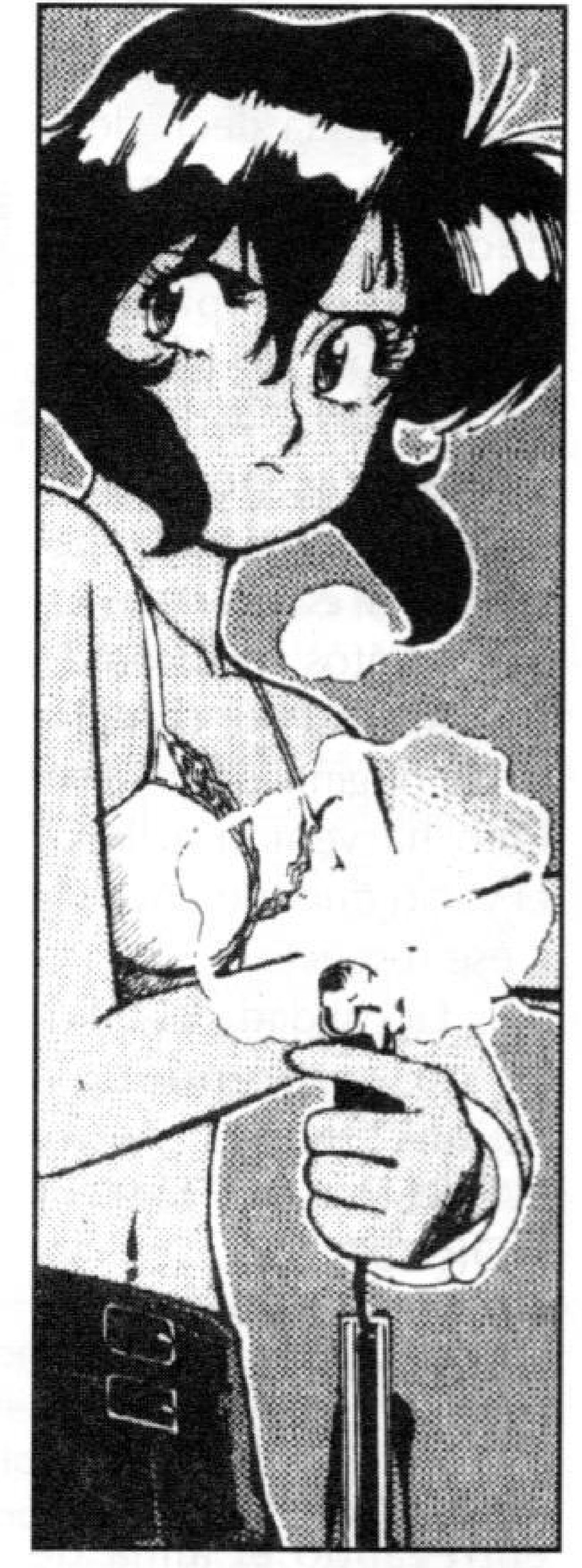
M A N G A

LA HORA DE LA VERDAD

GUN SMITH CATS
a: KENICHI SONODA
Edita: Planeta

Kenichi Sonoda, Sonoda Kenichi para niponess y otros, atraviesa al fin nuestras, en cuanto a cómic japonés se refiere, atrasadas fronteras. Lo hace de la mano de Planeta De Agostini cómics, y de su primer trabajo como mangaka profesional (otros de sus trabajos son pequeños cómics para fanzines). Tres números nos llegan recogiendo una mínima parte de lo publicado hasta ahora por Kodansha. Sonoda comenzó como diseñador de personajes para Gall Force, Riding Bean y Bubble gum Crisis, y debido a ello posee un dibujo en cierto modo limpio y simple (aunque no por ello carente de detalle) y con gran uso de las tramas. Llevan el peso del protagonismo Rally, experta en armas y a la veez dueña de una armería, y su socia Minnie May, la pequeña de la pareja, experta en bombas, y de inestimable ayuda en todos los casos que han de ressolver cuando adoptan el papel de cazarrecompensas.

Gun Smith Cats es un Manga lleno de acción, chicas, y altos niveles de adrenalina, en el cual se hace presente la pasión de Sonoda por las armas y los coches, que trata con minuciosidad a la hora de dibujarlos, acompañándolos de notas a pie que aportan características del arma o las balas utilizadas, sumando credibilidad a la historia. Las historias no duran más de un capítulo (22-23 páginas), y son típicos casos de novela policíaca, siempre rebosantes de acción, y algunas veces con toques, llamémoslos eróticos, que pueden estar fuera de lugar.



A pesar de ser historias autoconclusivas, los personajes evolucionan y pueden reaparecer en historiass posteriores conservando viejas heridas, físicas y psíquicas. Sin duda un buen manga, considerado por unos pocos obra maestra.

Javi Gracia



PROMISE
a: KEIKO NESHI
Edita: Viz

El Shojo manga es un género poco (por no decir nada) conocido por los lectores españoles, a pesar de que una de las primeras publicaciones de manga en español no fue otra que la versión coloreada de la archiconocida *Candy-candy*, cuya versión televisiva tuvo tanto éxito hace ya unos cuantos añitos. Pues bien, para quien no lo sepa, el Shojo manga abarca en Japón a aquellas publicaciones que están destinadas hacia un público femenino, publicándose las distintas series en revistas como RIBBON, NAKAYOSHI, etc., que, a pesar de tratarse de publicaciones con menos tirada que las revistas "para chicos", ninguna de ellas baja del millón semanal. Tramas menos oscuras, viñetas poco definidas, personajes difuminados, así como una menor lentitud narrativa, y una mayor complejidad en los guiones, son algunas de las características que diferencian al shojo manga del que podríamos denominar manga convencional.

Ahí es donde entra *Promise*, una obra de la artista Keiko Neshi, individua prácticamente desconocida por estos lares. La edición de esta obra, con la que nos sorprendió VIZ ya hace tiempo, consta de dos historias, totalmente independientes. La primera lleva el mismo título, *Promise,* y trata de una estudiante, Reiko, que desde la muerte de su padre y su hermano recién nacido, ha sido siempre bastante infeliz, hasta que conoce a un chico con el que coincide continuamente en el metro, que no es otro que su fallecido hermano, aunque ella tardará en descubrirlo, y que le ayudará a conseguir la felicidad. La segunda se titula *Since you´ve been gone*, y narra la historia de un hombre casado que está con su amante, hasta que se da cuenta de que realmente ama a su mujer, y decide volver a casa, sin saber que ésta ha muerto a causa de un derrumbamiento debido a un terremoto.

Sentimientos nobles, afectos perdidos y amistades más allá de la muerte. Ciertos toques de sentimentalismo que se alejan de planteamientos mucho más edulcorados que Kimagure Orange Road, sin perder cierto carácter blando.

En definitiva, *Promise* es una obra totalmente recomendable, que si bien en el aspecto gráfico al principio cuesta acostumbrarse al estilo de shojo manga, la lectura nos hace utilizar el cerebro, parte del cuerpo que (supuestamente) tenemos dentro de la cabeza, y que solemos dejar en una caja de zapatos a la hora de visionar páginas y páginas de puñetazos en series como *Dragonball*, etcétera.

Jacobo Molins



RESEÑAS

A N I M E

EL JUICIO CATODICO !!!

UROTSUKIDOJI III El retorno del Señor del Mal



Bién, la esperada continuación por fín llegó.

Esta vez de la mano de una nueva distribuidora, Cartoonia, representante, según creo, de KISEKI, editora de vídeo allí en UK, esto supongo que hará que tengamos más y mejores películas de anime en un futuro próximo. Después de todo estos lanzamiento es su carta de presentación.

En cuanto al grupo de realización de los episodios 1 y 2 ,en diferentes cintas, son el mismo que se encargó de la producción de UROTSUKIDOJI I y II son en principio el mismo, aunque no poseo datos sobre quién se hizo cargo del diseño de personajes en las dos primeras partes. Resalto esto porque algunos rasgos de los personajes se diferencian levemente en esta última entrega de sus predecesoras.

En lo que corresponde al argumento es, dentro de lo que cabe, sencillo. La historia comienza unos 25 años más o menos donde lo dejó la primera parte (me sonsuelaría que si no entendéis por qué la primera y no la segunda, miraseis el artículo que posiblemente habrá allá por algún sitio de este OTAKU o en alguno anterior, para algo lo hice), todo el planeta se encuentra al borde del colapso, gracias en parte a nuestro amigo Nagumo (siempre es bueno hacer un poco la pelota nunca se sabe lo que puede pasar) y en parte a las violaciones y saqueos que hacen los Makais y los Jyujikai (demonios y hombres-bestia). En medio de todo el caos, Munchausen(sí, el tío coñazo de la segunda parte) sigue con su busqueda de la contraesencia del Chojín, Kio-o, y lo consigue, apoyado por el general Caesar y su ejército, claro que el Chojín envía a Amano para encontrar a Kio-o.

El episodio 1 sirve de enlace argumental, en el cual sigue habiendo escenas salidas de tono, y el 2 es un preludio para el final (no, es verdad tampoco acaba aquí), en el que destacan más los enfrentamientos.

A todos los que conoceis la serie le sobrarán comentarios: Es un material que viene a definir perfectamente la doble moral nipona, con todas sus sugerentes y ambiguas consecuencias. Una verdadera rareza de culto.

Jesús Soler



MI VECINO TOTORO
a: HAYAO MIYAZAKI
CARTOONIA

Un nuevo anime que nos trae CARTOONIA, y de la mano inconfundible de Hayao Miyazaki, artista que ya realizó películas tan conocidas como "Nausicaä del Valle del Viento", "Laputa, el Castillo del Cielo" o la recién editada "Porco Rosso". Canal Plus también la ha emitido en su programación codificada , así que si estas abonado tal vez todavía este a tiempo de verla.

En el aspecto gráfico, su autor sigue un patrón similar en todas sus películas (no digo que no hayan diferencias entre ellas).

La historia, a grandes rasgos, trata sobre una familia que se translada de casa, en ella hay unas extrañas bolitas negras que se mueven, que según Nanny, una vecina anciana, son los espíritus del polvo. Al día siguiente, Mai, la hermana pequeña, conoce a los Totoros, una especie de duendecillos del bosque con forma de conejo (eso es lo que a mí me parecen). Satsuki, la hermana mayor los conocerá más tarde.

Es un argumento original,divertido y, en algunos momentos,quizá demasiado sentimental. Entretenida.



Es curioso que como medio de transporte utilicen un gato enorme con forma de autobús (esta vez es inconfundible) que utiliza ratones como luces de posición.

En fín, Hayao miyazaki es un verdadero maestro, alejado completamente de otro tipo de estética de animación (Walt Disney, sin ir más lejos), que narra con inteligencia, que se preocupa por su trabajo y que demuestra una imaginación y un compromiso con su trabajo que ya les gustaría a muchos otros tener. Mi Vecino Totoro se convirtió en un verdadero clásico desde el primer momento en que vió la luz. Y el trabajo de Miyazaki ha confirmado su talento con posterioridad.

Jesús Soler

QUERIDO OTAKU

EL CORREO FAVORITO DEL MANGAKA

Nos ha costado, pero aquí estamos de nuevo, dispuestos a defendernos con capa y espada (aún mejor, con pistola laser y armadura cibernética) de vuestras duras, aunque políticamente correctas críticas, y, entre todos intentaremos resolver aquello que siempre quisisteis saber sobre el manga y sí que os atrevisteis a preguntar. Y entre todos crearemos un mundo mejor. Empezamos...

José Sedano (Benicássim) nos envía unos dibujos para que le demos nuestra opinión. No están mal, pero te falta un nosequé, un queseyo, para que estén aún mejor. Sigue practicando, y sigue adelante con tu idea de autodibujarte-financiarte-publicarte un manga. Vuelvenos a enviar tu dibujos, y te los publicaremos, de verdad. Es que algún listo confundió la trituradora de papel con el escáner.

A Juan Luis Aguado (Medina del Campo), le digo lo mismo que a José en cuanto a sus dibujos, pero es que hay cierto tipo rondando por aquí que se ve que tiene acciones en la fábrica de confetti. Lo que nos preguntas tiene fácil respuesta. En los OVA´s cuatro y cinco de *Saint Seiya*, no pasa aparentemente nada de importancia, exceptuando que unos chicos bueno se ven agredidos por unos malos, y se pasan toda la película intercambiando opiniones de índole física. Eso sí, todos llevan armadura. Para conseguir la banda sonora, tendrás que recurrir a alguna tienda especializada que la haya importado desde Japón, ya que en España no se ha editado. *Bastard* está a la vuelta de la esquina, pero la segunda parte del *Puño de la estrella del Norte* espero que se retrase, y mucho. Ya se sabe, cuestiones de salud pública. Los autores Yukito Kishiro y Masakazu Katsura, tienen una lista de obras suficientemente larga como para que no nos quepa. Pensaremos en hacer una sección biográfica. *Sailor Moon* consta de las partes *Sailor Moon*, *Sailor Moon R*, *Sailor Moon S*, y lo que venga. Dejando de un lado, eso sí las distintas series eróticas basadas en dichas series. Está jodido eso de que Otaku llegue a Medina del campo, ya que al tratarse de un Fanzine no tiene una distribución oficial, y sólo va a tiendas especializadas. Veremos qué pasa.

Antonio Ocaña, es el más desafortunado de todos, ya que su carta entera acabó ya sabeis donde. No se repetirá. Vuelvenos a escribir y te responderemos, y de paso, mándanos algún dibujillo.

Pedro Gimeno, nos escribe una coherente carta metiéndose con nosotros. La próxima vez, insúlta-



Wonderful Ruth, desde Madrid!!!

nos, nos gusta. Dices que no te parece bien que andemos criticando al personal, y me parece bien que no te parezca bien, porque si a todos nos pareciesen bien las mismas cosas, la vida no tendría morbo, y, ¿con quién se enrollarián las feas y los feos en nochevieja? Pues eso. Lo que te intento decir de manera metafórica, es que no intentamos venderos basura de que la vida es maravillosa, y todos los mangas son estupendos. Nuestros artículos, a parte de que os cuenten algo, son artículos de crítica y opinión, no tratamos de hacer un análisis matemático objetivo de la obra desde el punto de vista epistemológico, abstrayendonos de la realidad subjetiva que nos envuelve. (Tomo aire) Nadie ha de sentirse ofendido porque nos metamos con su serie favorita, aunque ésta sea una de las más populares. Vamos, ¡que no todo es manga, joder!

Mª Jesús Lerma Rueda, nos hace alguna preguntilla de carácter más inocente: No, no tenemos nada que ver con el club Otaku de Norma, afortunadamente (quizá deberíamos haber reservado el copyright de nuestro encabezamiento), pero somos tan buenos que intentan imitarnos. En las lineas temporales de Dragonball del número 2, ??? significa que la fecha en que ocurrió lo que se cuenta no está clara; el número de años se cuenta a partir de la primera semana, o, lo que es lo mismo, a partir del comienzo de la serie; TB significa Tenkaichi Budokan, que no es otra cosa que el torneo de artes marciales. El numerito adyacente indica la edición del torneo. Sí que habíamos publicado una serie de revistas antes, el OTAKU PRESS. Lo de la fe de erratas no es otra cosa que una corrección de las meteduras de pata de números anteriores. Tomaremos en cuenta tus recomendaciones excepto la de ser más suaves en nuestras críticas. Somos así. La próxima vez se un poco más agresiva, y envíanos



algun dibujillo para que te lo publiquemos.

Ruth Fernandez (Bilbao), nos escribe felicitándonos por ese tono irónico que tiene nuestra revista y que tanto exhacerba a muchos de nuestros lectores. Eso sí, a mi me encanta Maison Ikkoku, a pesar de lo que tu digas. La chica que aparece disfrazada de conejito en la sección de reseñas del número 2 pertenece a la serie *Silbuster*. Como tu muy bien indicas, Bubblegum Crisis es made in U.S.A. A mí personalmente, me parece espantoso. Jacobo ha sufrido una terrible reprimenda de tu parte, y ha confesado que tienes razón, pero que cualquiera puede tener un día malo. En cuanto a lo que dices de Arislan, todo se andará. Ninja High School es un invento de los de ANTARTIC PRESS, única y exclusivamente. Personalmente, pienso que tanto el guión como el dibujo hacen a su autor merecedor de la más dolorosa castración. (¿Me oye, señora Bobitt?) Mamono Hunter Yohko fueron OVA´s directamente. Lo que si que puedes encontrar es un interesante libro de ilustraciones con imágenes de las películas. Muy chulo tu dibujo; envíanos una historieta y veremos si podemos publicártela. Eso sí, nunca sombrees con lápiz, o si no habrá problemas a la hora de reproducirla, y eso va por todos.

Aquí terminan nuestra andadura de este número. Escribidnos, y enviadnos una lista con vuestras series favoritas, para que hagamos un Ranking con la ayuda de todos vosotros. Que la fuerza os acompañ... esto... Sayonara.

Felisa Ñonuevo


SOLO HAY UN LUGAR
EN EL QUE SON GOKUH
PODRIA SER FELIZ
IMAGENES
COMICS
PELAYO 18, 46007 VALENCIA
TEL. (96) 3520573
TOMA NOTA, CHAVAL
94